WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 OKTOBER 1999 ƒ 5,95 / BFR 115

Met Dubbelposter

POWER UNLIMITED



HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE V... ENE... X

Black Moon Chronicles
Ages of Empires II
Re-Volt
WipeOut 3
Braveheart
System Shock 2
Traitors Gate
Monster Truck Madness
Freespace 2
Mario Golf
New Tetris
Aztec
Castrol Honda Superbike 2000
Bomberman Fantasy Racing
Force 21
Rainbow Six: Rogue Spear
Metal Gear Solid: Special Missions
Hell Night

Last Update

Revenant
Rayman 2
GP 500
Close Combat 4
Imperium
Galactica 2
Spirit of Speed
Panzer General 3D

Special Report

EA Sports 2000
Dré in L.A.

PRINCE OF PERSIA 3D

De Prins scoort Maxima(al)!

PC CD-ROM. PLAYSTATION. NINTENDO 64. DREAMCAST. GAME BOY


CAVALERIE



Wat begon als een vredige nacht vol maneschijn eindigt in een bloederige nachtmerrie. De bodyguards van de sultan sterven door het zwaard van een betoverende buikdanseres. Jouw bruid, de beeldschone Prinses, wordt gegijzeld en gedwongen om de afschuwelijke Rugnor, half man half tijger, te trouwen. Vanuit de donkere kerkers van het paleis gaat de Prince op weg om haar te redden. Heb jij het in je om die Prince of Persia te worden?





東
秋
TEAM
エンジェル
FALLENANGEL
MAK
漫画
9 WIPEOUT3
VIDEO-GAME

Dit nummer

PRINCE OF PERSIA 3D
De grote inspirator van Tomb Raider is terug op zijn troon. Prince Of Persia speelt zich af in een prachtige, sprookjesachtige wereld waarin je platform- en combatskills danig op de proef zullen worden gesteld. De Prins scoort op alle fronten. **36**

FORCE 21 39
Force 21 is een geslaagde wargame met soepele gameplay. Toch had J.J. het idee dat er nog meer uit te halen was. **39**

AGE OF EMPIRES II, THE AGE OF KINGS
Fans van Age Of Empires kunnen deze titel blind aanschaffen. Nog mooier en uitgebreider dan Seven Kingdoms II. **40**

RE-VOLT
Vond je Rollcage leuk, dan dig je Re-volt zeker. Een originele fun-racer met schitterende graphics en uitdagende circuits. Alleen de besturing is even wennen. **50**

WIPEOUT 3
WipeOut 3 is nog vetter dan z'n voorgangers en geeft het begrip snelheid een nieuwe dimensie. **52**



SYSTEM SHOCK 2
Een zeer spannende sci-fi horror masterpiece met ongekende diepgang. Met name een must voor spelers die Half-Life goed vonden. 'Gaat dat spelen', aldus Jan. **56**

RAINBOW SIX, ROGUE SPEAR
Rogue Spear heeft een beetje het karakter van een add-on maar dan wel een hele mooie, uitgebreide en retespannende die je bovendien niet snel zal hebben uitgespeeld. **60**

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000
De komende maanden wordt een aantal dope motorracegames verwacht, maar CH Superbike 2000 toont aan dat die wel van zeer goeden huize moeten komen om deze razendsnelle racer te overtreffen. **63**

HELL NIGHT
Eindelijk weer eens een aardige adventure voor de PSX. Hell Night onderscheidt zich door de originele aanpak en broeierige sfeer. Jammer van het voorspelbare plot en dat eikelige monster. **64**

MARIO GOLF 64
Volgens Bjorn (en die kan het weten) is Mario Golf de beste console golfgame van dit moment. Het spel combineert het serieuze golfspel (sorry sport) met leuke graphics en biedt naast realisme ook enkele aardige arcade toevoegingen. **67**

TRAITORS GATE
Een spannend adventure voor de Bondwannabees, alleen hier en daar wat langdradig. **68**

MONSTER TRUCK MADNESS
Na twee versies voor de PC kunnen nu ook de N64-bezitters genieten van dit brute racespel. Sterke punten: veel variatie, parcours zonder grenzen en goed camerawerk. **72**

FREESPACE 2
Freespace 2 heeft zeer veel weg van Wing Commander. Dat neemt niet weg dat het een ijzersterk spel is met veel missies, mooie graphics, een shitload aan voertuigen en een zeer goede Multiplayer mode. **73**

METAL GEAR SOLID, SPECIAL MISSIONS
Als je genoten hebt van MGS (en wie heeft dat niet?), dan ga je op zeker genieten van deze missie-disk. Verplichte kost dus. **77**

UEFA STRIKER
De release van de Dreamcast komt steeds dichterbij en met UEFA Striker kun je in ieder geval vast rekenen op een soepel spelende soccergame. **85**



inhoud

PC CD-ROM

Age of Empires II	40
Austin Powers	81
Aztec, The	45
Black Moon Chronicles	71
Braveheart	49
Castrol Honda Superbike 2000	63
Force 21	39
Freespace 2	73
Gromada	54
Guardian of Darkness	58
Mankind	65
Mayday	76
Next Worlds	74
Prince of Persia 3D	36
Rainbow Six, Rogue Spear	60
Rent a Hero	81
Re-volt	50
Settlers III, Amazones	83
System Shock 2	56
Traitors Gate	68

PLAYSTATION

Aironauts	83
Bomberman Fantasy Racing	43
Hell Night	64
Metal Gear Solid, Special Missions	77
Stuntcopter	83
WipeOut 3	52

NINTENDO 64

Looney Tunes	74
Mario Golf	67
Monster Truck Madness	72
New Tetris, The	69
Re-volt	51

GAMEBOY COLOR

Bust a Move 4	54
F1 WGP	55
Prince of Persia	55
R-Type	81

DREAMCAST

Expandable	81
UEFA Striker	85

RUBRIEKEN

Yo! Post	8
Nieuws	12
Special Report, EA Sports	14
Special Report, Dre goes L.A.	24
Screenshots	30
Boekensteun	33
Power Top 10	35
Powerweb Update	79
Eeuwig Leven	86
Power Sales	94
De Qwifz	98

Yo! post

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL



De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

BRIEF VAN DE MAAND

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste, of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. Ditmaal hebben wij voor de Brief Van De Maand niet één, maar liefst twee items in de aanbieding: de razendspannende video Tekken, The Motion Picture, en het meest gewilde kledingstuk op deze planeet, namelijk het enige echte Power Unlimited t-shirt. Stuur jouw inzending voor de Brief Van De Maand naar Power Unlimited;
Yo! Post
Postbus 9805
1006 Amsterdam

VIRUS

Als u een e-mail ontvangt met de titel 'Slechte Tijden', verwijder deze dan onmiddellijk. Open het niet. Deze e-mail bevat een virus die niet alleen uw harde schijf wist, maar ook alle schijven binnen een straal van dertig meter. Het demagnetiseert de magneetstrips op al uw creditcards en bankpassen, wijzigt uw PIN-code, verandert de instellingen van uw videorecorder zodat u nooit meer fatsoenlijk een programma kunt opnemen, en gebruikt 'Sub Field Harmonics' om elke CD die u probeert af te spelen in uw stereo te bekrassen. Het stelt uw koelkast opnieuw in, zodat uw melk zuur wordt en uw vriezer ontdooit. Het herprogrammeert uw telefoon, zodat u alleen nog maar 0900-sexlijnen kunt bellen. Het virus zal anti-vries in uw aquarium gooien en al uw bier opdrinken. Als u nog thuis woont zal het uw moeder vertellen waar u al uw vieze boekjes heeft verstopt. Het laat vuile sokken op tafel liggen als u bezoek verwacht. Het zal uw shampoo vervangen door ontharingscrème, terwijl het achter uw rug om er met uw vriend/vriendin er vandoor gaat en de hotelrekening van hun ontmoetingen van uw rekening af laat schrijven. Het zal er voor zorgen dat u rond gaat rennen met een schaar en met dingen gaat gooien op een manier die alleen maar leuk is totdat iemand een oog verliest. Het zal al uw back-up files herschrijven, zodat alle werkwoorden worden vervangen door bijvoeglijke naamwoorden en vice versa. Wanneer 'Slechte Tijden' in een Windows omgeving wordt geopend, zal het de w.c. bril omhoog laten staan en uw föhn gevaarlijk dicht laten slingeren in de buurt van het bad dat u aan het nemen bent. Het zal zich nestelen in uw spoelbak en daar blijven tot dat een belangrijk iemand als uw baas of vriend(in) van het toilet gebruikmaakt, om er vervolgens voor te zorgen dat het toilet overloopt. Tot slot verandert het de moleculaire structuur van uw parfum, zodat u naar bedorven augurken gaat ruiken. U bent dus gewaarschuwd!
Sven Talboom, Roosendaal

■ Nou Sven, omdat je zo attent bent geweest ons te waarschuwen voor dit toch wel érg verontrustende virus, is jouw brief uitgeroepen tot Brief Van De Maand. Nu maar hopen dat jouw video geen vreemde kuren gaat vertonen. Je zult maar binnen die dertig meter-straal zitten van een verziekte PC.

SPIJBELMEESTER

Ik zat op m'n kamer en keek naar de stapel wiskunde die nog lang niet af was. Ik barstte bijna in tranen uit; dit kreeg ik nooit af voor morgen. Ik begon smoezen te verzinnen voor als de meester zou vragen waar mijn huiswerk was. Toen schoot me een hele goeie te binnen…
De volgende dag zat ik in de klas en kwam de meester alle wiskundepapieren ophalen. Eenmaal aan mijn tafeltje beland, vroeg hij: 'waar zijn jouw bladeren, Hopstaken?' Ik antwoordde: 'nou, het zit zo, ik was verzonken in een PU en heb niet meer aan mijn huiswerk gedacht!' Waarna mijn meester reageerde met: 'zo, een PU hè, wat is dat voor een ding?' Ik grabbelde in m'n tas en haalde de PU van juli '99 tevoorschijn. Hij bekeek hem grondig, liep vervolgens naar zijn bureau en begon 'm te lezen. Toen moest hij plots naar de w.c. (zomaar, ineens) en vreemd genoeg nam hij mijn PU mee. Tien minuten later kwam hij een pen halen en toen hij de 'les' kwam afsluiten, had hij een abonneerbriefje in zijn hand. Sindsdien is de meester wiskunde iedere maand een paar dagen 'ziek'. Daarom wil ik jullie bedanken voor de zoveelste rlxte PU die mij van mijn straf en misschien wel van meer afhielp!
Ward Hopstaken, Tilburg

■ Power Tip: chanteer je leraar door te dreigen met de controleurs van het GAK op z'n dak, zo rond de tijd dat de nieuwe PU weer in zijn brievenbus valt. Zeg hem dat je je mondje houdt voor één game per maand!

CLUBPAS

Ik ben ongeveer een jaar lid van jullie blad, en nu vind ik het jammer dat de Power Unlimited geen clubpas heeft waar je prijzen mee kunt winnen. Bijvoorbeeld: als je hele clubpasnummer goed is, win je een PlayStation of Nintendo 64, en als je alleen het laatste nummer goed hebt, kun je een spel naar keuze winnen. Denk er maar eens over na.
Nicky Augustijn, Nieuwegein

■ Hallo, wie zijn we dan: de Libelle ofzo?

JAN LOOK-A-LIKE?

Het is een gewone schooldag en ik zit aan tafel te eten. Ondertussen blader ik een beetje in de Computer Idee die mijn vader had gekocht. Ik kom bij een fotostrip met Lara Croft in de hoofdrol; zij zoekt iemand die haar kan bespelen. Ineens zwaait de deur open en komt er iemand binnen die erg de looks van Jan heeft. Ik duizel van verbazing, lees verder en kom erachter dat deze vent toevallig ook Jan blijkt te heten. Dus Jan, ik vraag je, en zweer de waarheid te vertellen en nothing but de waarheid: werk je nu echt bij de Computer Idee, of was die gast gewoon een Jan look-a-like?
Pieter Hageman, Schoonhoven

■ De reactie van Jan: 'oké, ik geef het toe. Ik beun zo af en toe wat bij. Maar zou jij dat niet doen dan, wanneer je de kans zou krijgen om Lara Croft in het echt te mogen assisteren?'

DE VERLEIDING

Zelda, o Zelda, wat heb ik je aangedaan! Verblijd was ik met je schoonheid, maar in mijn gretigheid kon ik je niet snel genoeg uitspelen. Alle tips en trucs heb ik op je toegepast. En nu…heb ik je uitgespeeld! Zul je me ooit kunnen vergeven?
En Bal-



dur's Gate, in het begin was de samenwerking zo goed, maar jij bleek sterker dan ik. Is het dan een wonder dat ik naar andere middelen zoek om je de baas te blijven? Almachtige PU, waarom kan ik de verleiding niet weerstaan? Waarom moet ik telkens weer naar de tips cheats grijpen? Geef me de kracht om mijn eigen weg te gaan, en de games om mijn kracht mee te meten. Vergeef mij mijn zonden.
'Pippi' Abbas, Bellingwolde

Het zij je vergeven. Een bezoekje aan het welbekende cheat-afkickcentrum in Houston (Texas, U.S.A.) zal je echter geen kwaad doen, Pippi.

OPA PAUL
Zit ik lekker de Yo! Post te lezen, zie ik daar een drol van een Paul Geusebroek met een brief staan. Ik weet niet wat voor opvoeding jij geniet (de hoe-praat-ik-netjes-en-goed-Nederlands opvoeding ofzo), maar in plaats van dat rottige woord 'deugnieten' kan je toch gewoon veel beter '!#$%@ EIKELS!' schrijven? De PU-redakteuren zijn jonge kerels, en geen bejaarden zoals jij bent. Als je een blad zonder Engels (nota bene de wereldtaal) en grove taal (de tweede wereldtaal) wilt, dan is de Bobo of Mijn Dier misschien iets voor jou. Trouwens, de naam Power Unlimited is nog steeds vet heftig.
Bas Vennemann, Oudenbosch

En dit is slechts een van de honderden reacties die we binnengekregen hebben. Paul jongen, je hebt met jouw brief geen vrienden gemaakt. Je kan het wel shaken nu!

NIXPLORER
Laatst had ik een Xplorer FX gekocht. Ik ermee naar huis, waarna ik het ding achter in de expansion van mijn PlayStation stop en denk: 'ah, eindelijk codes'. Ik plaats mijn Resident Evil 1 erin, activeer alle codes ga spelen. Even later probeer ik wat codes en uit mijn codeboek in de Xplorer te zetten, maar na één code zijn opeens alle codes van Resident Evil 2 gewist! Ook de codes van de Japanse en Amerikaanse versie zijn uit het ding verdwenen, en aan het begin van de cheatlijst staat opeens een hoop wartaal. Nou ja, dan maar de codes van Metal Gear Solid invoeren. Ik start het spel, en al snel begint de muziek te haperen, waarna ook opeens het disc-icon rechtsboven in het scherm verschijnt. Jullie weten wel wat dat betekent: de CD wordt niet goed gelezen. Het programma loopt ook steeds vast; wanneer een game bijvoorbeeld niet start en ik door de cheatlijst blader, loopt mijn PSX vast. Of ik druk op een bepaald item en het beeld wordt zwart, je weet wel, dat soort bullshit. Dus heb ik de Xplorer maar geruild, maar omdat ik daar dezelfde problemen mee had, heb ik mijn geld teruggekregen. De verkoper in de winkel zegt dat ik niet de enige ben die de Xplorer heeft teruggebracht. Blijkbaar hadden anderen er dus ook veel problemen mee! Ik raad elke PSX-bezitter dan ook aan geen Xplorer FX te kopen.
Joey de Water, Haarlem

Het is pijnlijk om te moeten constateren dat we dit soort brieven met regelmaat van de klok binnenkrijgen. Door er zo nu en dan eens eentje te plaatsen, hopen we dan ook dat er aan de invoer van crap-attributen een eind zal komen. Lezertjes: blijf dit soort brieven sturen, want alleen zo blijft gamesland schoon!

IDEETJE
Ik ben sinds kort lid van de PU, en ik vind het echt een superblad. Ik schrijf jullie omdat ik een idee heb voor een spel. Het is ongeveer hetzelfde als GTA, maar dan in 3D, en je kunt de camera zoals Quake of Tomb Raider doen. Je moet dan aan een hoop missies beginnen, zoals een winkel of een bank overvallen. Je kunt ook wapens of andere auto's kopen (of stelen) en daarnaast ook mensen gijzelen.
Barry van Dam



Oh, je bedoelt Driver?

OMKOOPSCHANDAAL
Ik zat op een luie zaterdagmiddag in mijn luie stoel de PU van september '99 te lezen, en wat me opviel was hoe het spel Command & Conquer: Tiberian Sun werd beschreven. Vier kostbare PU-bladzijdes werden ervoor gebruikt, terwijl er maar twee nodig waren. Ik heb het doorgelezen, en kwam tot de conclusie dat er onbenullige dingen instaan, zoals 'Te rade bij Rade'. Het spel krijgt een 9.1 (misschien terecht, maar dat laat ik aan de kenners over; Jan, geen kwaad woord over jou), en als ik even verder kijk, zie ik het spel Mech Warrior 3 staan. Deze game krijgt een 9.3, en die neemt maar twee kostbare bladzijdes in beslag. Dan zie je dus dat er iets mis is, en na even diep nadenken mag geconcludeerd worden dat geld hierin een rol heeft gespeeld. Ik weet wel zeker dat Westwood jullie geld heeft gegeven om extra over het PC-spel te schrijven, en om bij twee bladzijdes linksboven het Westwood-icoon neer te zetten. Als dit zo doorgaat, dan kan het zijn dat de gehele PU op een gegeven moment wordt gebruikt voor één game, en kun je stellen dat er hetzelfde beleid gevoerd wordt als in het IOC. Als deze corrupte zaak naar buiten komt, dan kan het zijn dat de PU failliet gaat of wordt overgenomen door de PC Zone of PC Gameplay, en dan wordt de helft van de redaktie ontslagen. Willen jullie na zeven mooie jaren de PU naar de filistijnen helpen ofzo? Jullie kunnen voorkomen dat deze zaak naar buiten komt door mij de Brief Van De Maand-prijs te geven. Als dit niet gebeurt, sta ik niet in voor de gevolgen!
Eric v. Loon, Geldrop



Even voor alle duidelijkheid: wij nemen never nooit steekpenningen aan (anders hadden we al lang kunnen rentenieren), wij hebben voor niemand (en zeker niet voor onze lezers) geheimen en andere, kleinere blaadjes zullen ons nooit van z'n leven kunnen overnemen. En dus krijg jij lekker géén Brief Van De Maand-prijs.



M. Sitania, Nijmegen

Yo! art





Als een vijandelijke Exocet-raket met een snelheid van mach 0,9 (1 km per 3 sec.) op een van onze fregatten afkomt, raken we aan boord niet in paniek. Ten eerste omdat we weten dat van paniek een raket niet minder snel gaat. Ten tweede omdat we altijd nog onze Goalkeeper hebben. Het hightech snelvuurkanon dat meer-



dere raketten uit verschillende richtingen automatisch kan uitschakelen. Zelfs tot op 50 meter afstand. Onze fregatten zitten boordevol met dit soort geavanceerde elektronica en computertechnologie. Techniek die feilloos moet werken. Daarvoor hebben we mensen nodig. Jongens en meisjes die het leuk vinden om met techniek te werken. En die technisch inzicht koppelen aan een goed stel handen. Ben jij zo iemand? Dan is het goed om te weten dat je van je hobby je werk kan maken. Bij de Wapentechnische Dienst Scheepssystemen (WDS). Daar ben je als onderofficier verantwoordelijk voor het technische team dat zich bezighoudt met de sensoren en wapen- en commandosystemen aan boord. Zoals kanons, lanceerinrichtingen en radar-, sonar- en radioapparatuur. Dat betekent niet alleen onderhoud, maar ook reparatie en het oplossen van eventuele storingen. Daarvoor moet je wel eens een kijkje achter de schermen nemen om te zien waar het probleem zit. Je kan ook kiezen voor de Wapentechnische Dienst Vliegtuigtechniek (WDV). Je werkt dan met de wapensystemen van vliegtuigen en helikopters. Maar waar je voorkeur ook naar uitgaat, je kiest voor een afwisselende baan bij een bedrijf waarmee je flink wat van de wereld ziet. En je gaat nog goed verdienen ook. Want tijdens het varen krijg je boven op je gewone salaris een flinke toeslag. Zie jij een functie achter de schermen wel zitten, vul dan de antwoordkaart in of bel gratis 0800-0422 (ma. t/m vr., 9 tot 21 uur).





Onderofficier Wapentechnische Dienst

■ Havo met Wi-B en Na, mbo met En, Wi en Na of mts-diploma. ■ Maximum leeftijd 26 jaar. ■ Je krijgt een aanstelling voor onbepaalde tijd.



Spirit of Speed / GP 500

Hasbro Interactive, het nieuwe *games-label* van speelgoedgigant Hasbro, wil de gameswereld samen met Microprose gaan veroveren. Kwaliteit is het sleutelwoord. Zo werd onder meer Sid Meier voor Civilization III en Geof Crammond voor Grand Prix III gestrikt. Ook de racegames Spirit of Speed en GP 500, die ik in Engeland mocht bekijken, kunnen absoluut door de beugel.

100 MILJOEN PIEK

Plaats van handeling was het snikhete circuit van Silverstone nabij Birmingham, waar het jaarlijkse 'International Historic Festival' plaatsvond. Ruim 75.000 automaffe Britten waren op de races van de bolides uit de jaren '50, '60, '70 en '80 afgekomen. En ondanks het feit dat iedereen veel last had van de hitte, wandelde men druk in de rondte. Reden: het terrein rondom het circuit was vergeven van de meest fraaie auto's. Jaguars, Lamborghini's, Porsches, Austin Martin's, Brabham's, Lotussen: ze hadden allemaal hun plekje gevonden. Ik denk dat er voor een kleine 100 miljoen piek aan bewegend blik stond. Echt ongelooflijk. Het vreemde is echter dat als je 40 rode Ferrari's bij elkaar ziet staan, het exclusieve van zo'n autootje er wel een beetje van af gaat. Wat dat betreft had de Brit die in een Eend rond reed, veel meer bekijks.

Als een van de hoofdsponsors van de races had Hasbro een grote tent langs 'Kops Corner' staan. En dat was wel zo fijn. Ik kon daardoor mijn favoriete ritme van gekoelde dranken leeggieten, tien minuten gamen, tien minuten in de zon naar de race kijken, tien minuten gamen, en zo verder, aanhouden. Zucht, wat hebben we het toch zwaar.

OUDE WAGENS

Spirit of Speed is gebaseerd op de race-monsters die voor de Tweede Wereldoorlog 's lands wegen onveilig maakten. Developer Broadsworth Interactive uit Aberystwyth!!?? (Wales) heeft knap werk verricht, want SOS ziet er fenomenaal uit. Spatzuivere graphics, weerspiegeling van de schaduw op de wagens en een idioot mooie rook- en stofontwikkeling. Misschien halen de meeste PU'ers hun schouders op voor een antieke racer, maar dat is mijns inziens niet terecht, want de uitdaging van het racen in stok-oude bolide is vele malen groter dan in zo'n gestroomlijnde bolide uit Need for Speed 4. Je moet echt werken om de bolide op de juiste lijn te houden. Alhoewel er volgens de programmeurs nog veel 'gefinetuned' (finegetuned?) moet worden, speelde het spel al heerlijk. In ieder geval beter dan het finished product van Grand Prix Legends. De negen circuits zijn lang (gemiddeld toch een minuut of drie per ronde) en zeer uitdagend. Als alles goed gaat, wordt SOS eind oktober uitgebracht.

DUBBELGANGER

Achter motor-racegame GP 500 zit een geinig verhaal. Want ruim een jaar geleden konden de Duitsers al een spel met dezelfde naam kopen. Helaas had producent Ascaron vergeten de officiële namen uit de Grand Prix 500 te licenseren en voor ze het wisten, moesten ze het spel al uit de handel nemen. Microprose kocht de licensies wel en daardoor zijn alle grote coureurs en circuits uit de Grand Prix aanwezig, inclusief onze eigen Jurgen van der Goorbergh en Assen. Zoals de game er nu uitziet, zou het best wel eens een fikse concurrent van EA's Superbike World Championship kunnen gaan worden. De graphics zijn erg mooi en de motion capturing subliem. De lichamen van de coureurs bewegen onafhankelijk van de motor. Wel moet er nog wat gesleuteld worden aan de besturing, want met name het remmen verliep nog te traag. Ik heb er echter alle vertrouwen in dat dit in orde zal komt. GP 500 ligt begin oktober in de winkels.

En Grand Prix III, hoe zit het daarmee? Microprose doet er erg geheimzinnig over. Na veel zeuren kwam ik achter het volgende. Geof Crammond zal GP III gaan doen. Alles wordt 3D, de gameplay zeer realistisch en de game kan via Internet gespeeld worden. Verder zullen er veel nieuwe features komen ten opzichte van kaskraker GPII (1,5 miljoen verkochte kopieën). Op de aanstaande ECTS in Londen, zullen de eerste beelden vertoond worden. PU is er zeker bij.











Goed nieuws voor alle Diablo-fans, want binnenkort komt behalve Diablo 2 ook Revenant uit. Revenant is een spel dat dankzij zijn mooie graphics, vette monsters en revolutionair Map Edit systeem nu al veel aandacht trekt. Ik ging even naar Parijs om die shit voor jullie uit te checken.

Iets wat gelijk opvalt als je de Revenant persmap onder ogen krijgt, is het schitterende artwork van niemand minder dan Den Beauvais, de tekenaar die al meerdere Superman en Spiderman comics onder handen heeft genomen. Maar ik had al snel in de gaten dat de persmap slechts een voorbode was voor de mooie graphics die het spel zelf een lust voor het oog maken. De character animatie is daarentegen niet al te bijzonder en dat maakt de gevechten een beetje houterig. Ook de monsters bewegen ondanks hun mooie graphics een beetje lullig. Dat is wel jammer en het deed af aan het oeh- en ah-gevoel dat in eerste instantie bij mij opkwam.

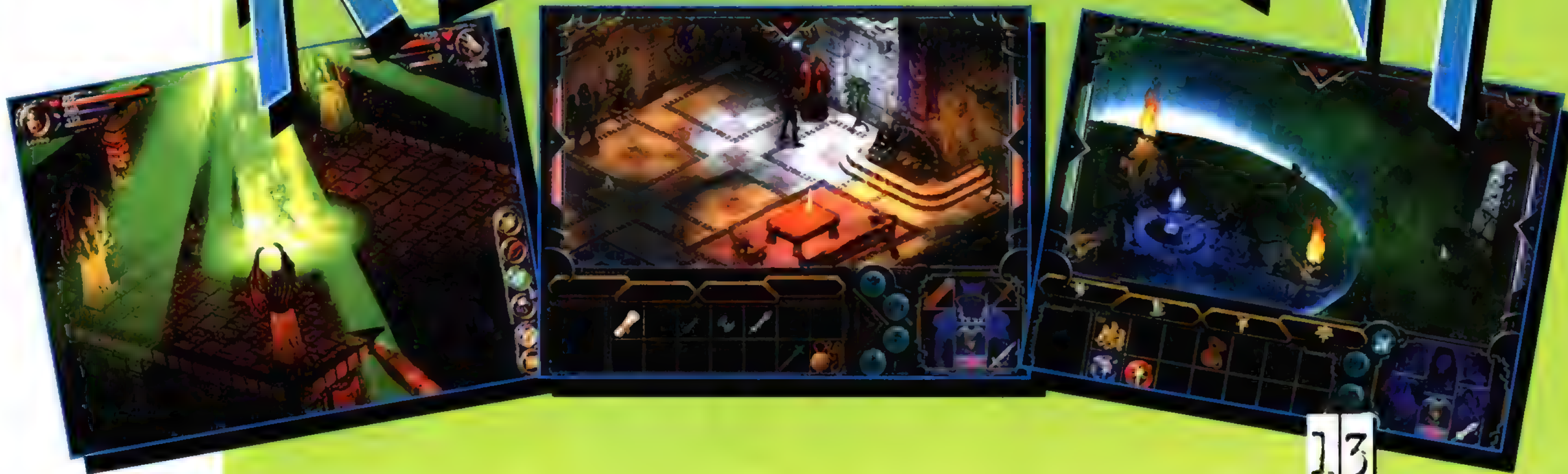
Mijn eerste reactie toen ik Revenant zag was zoiets als "O jezus, weer een Diablo-kloon", en ondanks dat de makers in alle talen, maar toch voornamelijk in het Frans, ontkenden dat dat het geval was, blijf ik mijn twijfels houden. Het spel is namelijk een echte Diablo rip-off en je zou zeggen dat, omdat Diablo 2 voor de deur staat, de makers zich in alle mogelijke bochten hebben gewrongen om het originele Diablo concept te verbeteren. Helaas is dit niet het geval en blinkt Revenant maar op één vlak uit, en dat is de map editor die bij het spel wordt geleverd. Dit is namelijk hetzelfde stukkie software waar de makers zelf mee aan de slag zijn gegaan om dit spel te maken. Je kunt er werkelijk alles mee! Tijdens de demonstratie was het voor de producer slechts een kwestie van een paar drukken op de knop en een paar sleepbewegingen met zijn muis om binnen een mum van tijd een totaal nieuw level op het scherm te toveren. Een level met mooie lichteffecten, monsters en gebeurtenissen die weer een reactie van de geplaatste characters teweegbrachten. Toffe shit, wat ik je brom.

Nadat we een uitleg en een demonstratie hadden gekregen was het tijd voor ons om zelf even met het spel aan de slag te gaan. Ik kreeg een eigen vette Pentium toegewezen en het spel werd opgestart... crash... ehhh, het spel werd opgestart... crash. Na drie keer liep het spel en kon ik vijf minuten spelen, en toen... crash. Dat ging dus niet echt ergens heen, dus ik een andere vette pentium proberen, maar daar ging het al niet veel beter mee. Dat lijkt me toch wel een probleem. Eidos zegt dat het spel al begin volgende maand in de winkels zal liggen, maar ondanks dat de producer mij verzekerde dat er dag en nacht wordt gewerkt aan het wegwerken van de bugs, vraag ik me af of deze deadline wel gehaald kan worden. Ik hoop in ieder geval niet dat Eidos het spel met bugs en al toch naar de winkels stuurt en ons achteraf met een lading patches overspoelt om de boel nog een beetje op te lappen. Dat hebben we het namelijk al eerder gezien. Braveheart, anyone?

BORIS

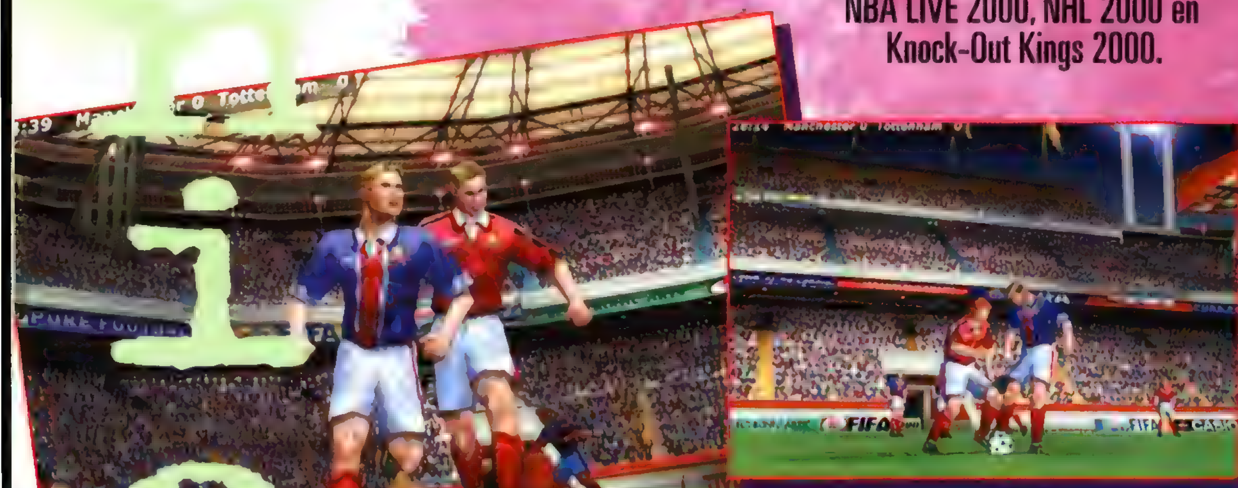


REVENANT



Software-reus EA Sports toonde dit jaar onder de naam 'Celebrate 2000' haar imposante nieuwe sportreeks in Vancouver, Canada. PU stuurde vraag-maar-raak-reporter Jan op pad, die de hele EA-staf tot vervelens toe doorzaagde en terugkwam met uitgebreide impressies over FIFA 2000, NBA LIVE 2000, NHL 2000 en Knock-Out Kings 2000.

EA









EA SPORTS FIFA 2000

OOGVERBLINDEND

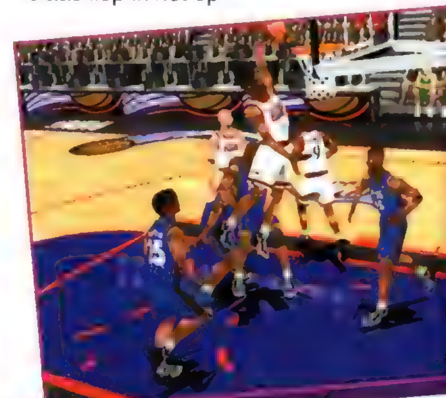
Ik hoor het je denken: wat moet die rare Jan nou bij EA Sports? Begrijp me niet verkeerd, het feit dat ik niet vaak sportgames recenseer, wil niet zeggen dat ik dergelijke games niet speel. De Actua Soccers en FIFA's prijken al jaren in mijn kast en basketbal speel ik altijd in het park. Dit even om de criticasters de mond te snoeren. Zoals vaker met dergelijke trips waren journalisten vanuit heel Europa en Amerika uitgenodigd om de vier nieuwe sportgames van EA te bewonderen en PU was het enige Nederlandse Gamesmagazine dat van de partij was. Toen de bus vol deze baldadige gamers uiteindelijk werd uitgeladen, werd iedereen toch wel een beetje stil.

Het nieuwe EA Canada kantoor zag er oogverblindend uit, net als de outdoor basketball court en het voetbalveld dat naast het kantoor lag. Het glimmende, glazen hoofdkantoor ligt op een soort heuvel midden in het bos omringd door bergen. Weer eens wat anders dan het stoffige gebouw waar Power Unlimited gemaakt wordt.

De eerste dag van de Tour stond helemaal in het teken van FIFA 2000. De meeste journalisten waren dan ook met name voor deze game hierheen gevlogen. Maar dat we meer te zien kregen dan alleen de nieuwe game werd al snel duidelijk.

WHO THE FUCK...

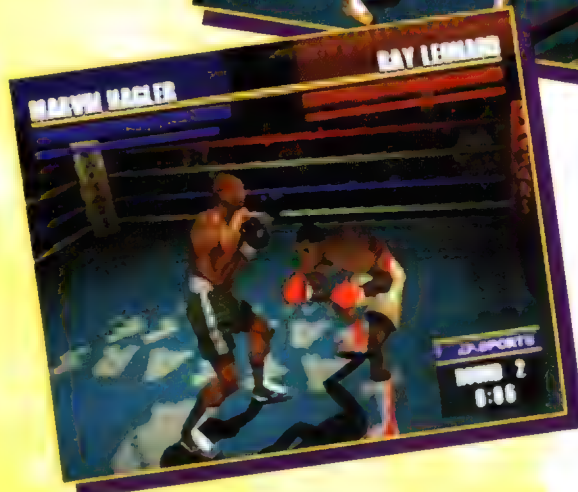
Eerst gingen we naar de befaamde EA motion capture studio. Binnen in een hal lag een echt stuk voetbalveld met daarboven een stellage met 12 infrarood camera's. Eddy Pope nam de honneurs waar en liep in een zwart pakje vol elektroden allemaal voetbalmoves te maken. Je zult je nu waarschijnlijk afvragen who the fuck Eddy Pope is. Ik had ook nog nooit van hem gehoord, maar hij is een verdediger van D.C. United, een voetbalploeg uit Washington. Helaas, Bergkamp en Ronaldo hadden het zeker te druk. Terwijl Pope allerlei spectaculaire moves uitvoerde en vele malen door de lucht zweefde, gaf een EA-man een interessante presentatie. Leuk was dat je Eddy's moves direct op een monitortje zag. Dat wil zeggen, alleen de oplichtende sensoren. Daarnaast stond een PC waarop de sensoren via lijnen met elkaar verbonden werden en de eerste lijnen van een draadmodel werden getekend. Deze vormen de skeletten van de uiteindelijke spelers in FIFA 2000. Oké, leuk, maar nu willen we spelen! Zo ver was het nog niet, want EA had eerst nog een verrassing in petto. De hele gang van journalisten werd naar buiten gedirigeerd naar het echte voetbalveld, waar we met zijn allen penalties moesten nemen. Iedereen mocht drie keer op doel schieten, waar een maatje van Pope, een ervaren doelman, tussen de palen stond. Een vreemde combinatie van onzekerheid en stoerheid maakte zich deel van de menigte. De Duitse en Amerikaanse journalisten bakten er helemaal niks van, de Fransen hadden hun WK titel te verdedigen en de Italianen begonnen meteen allemaal hoogstandjes met de bal uit te halen. Het was een Frans knaapje van net 19 jaar die drie keer scoorde. Natuurlijk moest ik de Nederlandse voetbaleer hoog houden, maar helaas liep ik net op





Sports



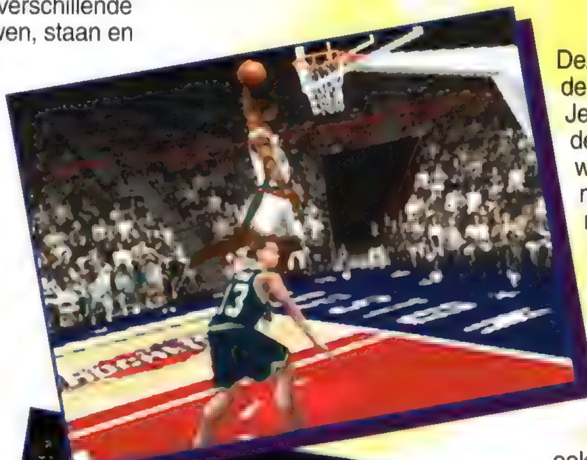


mijn backpack sandalen. Die gingen dus uit en ik probeerde het blootsvoets, 'Brazilian style'. Het ging zeker niet slecht, want ik scoorde twee keer uit drie pogingen, een eervolle tweede plaats.

FIFA 2000

Daarna was het dan eindelijk zover. Alle nieuwe facetten van de game FIFA 2000 werden ons getoond, waarna we het spel uitvoerig konden spelen. Opvallend was dat de PlayStation-versie er echt zeer goed uitziet dit jaar. Tegelijkertijd vond ik het vreemd dat een FIFA 2000 voor de Nintendo 64 er dit jaar niet in zit. De PC-versie was weer eens de mooiste van de klas. Het publiek is nu voor het eerst gedeeltelijk in 3D weergegeven en ziet er echt levend uit. De verschillende vakken klappen, schreeuwen, staan en springen en er zijn allerlei verschillende liederen en spreekkoren in diverse talen te horen. Een ander uiterlijk facet is de 'facial animation'. Daar is zeer veel aandacht aan besteed, zodat de vreugdedansjes na een goal ronduit spectaculair genoemd kunnen worden.

Sommige spelers rennen à la Maradona naar de camera en brullen het uit van genot! De facial animation zie je ook terug als de scheids een kaart trekt. Spelers reageren zwaar gefucked wanneer ze beboet worden. Cool!
Naast de graphics is ook de besturing aangepast. Deze is een tikkie simpeler gemaakt dan voorheen, zodat de Mortal Kombat-achtige combo's minder voorkomen. Via een balkje onder de diverse spelers kun je zien hoe moe ze zijn en hoe zwaar ze eventueel geblesseerd zijn. Met passen krijg je een pijltje te zien. Groen is een safe pass, maar rood betekent dat ie kan worden onderschept. Extra nadruk is gelegd op de overtredingen.









Deze zijn talrijker en ook harder, of beter gezegd: smeriger. Je kunt spelers echt finaal onderuit schoffelen, van je af duwen, of van de bal af trekken met het risico van een kaart natuurlijk. Ook is er een afhoud-button waarmee je tegenstanders met een arm van je af kunt houden wanneer je met de bal dribbelt. Het is al bekend dat Robbie Williams de titelsong voor FIFA 2000 gaat doen. Daarnaast zal hij zelf ook als secret player in het spel te zien zijn.

NBA LIVE 2000

De volgende dag was het tijd voor de andere drie games. NBA LIVE 2000 krijgt een flinke boost op grafisch gebied. Maar ook het speelveld is veranderd. De court is breder, zodat je meer overzicht hebt en je mannetjes niet door elkaar lopen te kleven, wat de gameplay ten goede komt. Hierdoor krijg je veel meer zicht op het spel en kun je meer uit de diverse moves en combinaties halen. Ook leuk is de One-on-One-optie waarmee je teruggaat naar de oorspong van het basketball. Gewoon met zijn tweeën op de straat tegen elkaar een potje basketbal spelen, waarbij het publiek met een gettoblaster pompend van de hiphop toekijkt. Dit is de ideale gelegenheid om spectaculaire dunks en schijnbewegingen te oefenen. Ook zijn de slow motions in het spel erg fraai, waarbij je de scorende moves van alle camerahoeken te zien krijgt.

NHL 2000

NHL vond ik persoonlijk altijd een van de minste spellen uit de EA Sports reeks. De besturing vond ik vooralsnog matig, de snelheid veel te hoog en onrealistisch en de gameplay bagger, omdat je amper kon scoren. Dat laatste hebben ze in dit deel iets aangepast, omdat je nu de ervaringsgraad van de keeper naar boven en naar beneden kunt schuiven, wat je ook met je spelers kunt doen. Hierdoor kun je dus net zolang sleutelen totdat je kunt scoren zonder dat de game absurd makkelijk wordt. Nog steeds is een Breakaway simpel maar levert het geen zekere goal op, hetgeen in het echt toch bijna altijd het geval is. De snelheid op de PC is nu een stuk lager, wat de gameplay en het overzicht ten goede komt. Op de consoles is deze naar mijn mening nog steeds veel te hoog.
Een super gelikt extraatje voor de PC is de mogelijkheid om je eigen gezicht op een speler te plakken. Maak een foto van jezelf met een digitale camera of scan er eentje in, create een player en plak je eigen kop in 3D op die speler. Naast de afbeelding van je gezicht zul je ook praten en met je ogen knipperen. Net echt dus! Vervolgens tik je je eigen naam in, die dan verschijnt op de rug van het shirt van dat mannetje. Als jij nu aan de puck bent of scoort zal de presentator ook jouw naam roepen en de camera voortdurend op je inzoomen. Erg leuk, want zo kun je een echt vriendenteam samenstellen.

KNOCKOUT KINGS 2000

Het spel waar ik persoonlijk het minst van verwachtte, bleek een van de leukste te zijn. Met name op de Nintendo 64 is Knock-Out Kings 2000 een ware klapper. Hij verschijnt ook voor de PSX, maar niet voor de PC (daarvoor moet je wachten

special report EA Sports

op Knock-Out Kings 2001). Het spel kent een lekker arcade-gehalte en laat je boksen met alle grote namen van nu en vroeger. Je kunt dus met Muhammed Ali knokken tegen Mike Tyson. Verschillende realistische maar eenvoudige toepasbare moves maken dit een game waarbij je echt fanatiek raakt en zin krijgt de eerste de beste voetganger op straat op zijn tanden te kloppen. Wanneer je je tegenstander in de ring een paar keer flink klop hebt gegeven, krijg je een bonus: de superpunch. Hiermee kun je een gigastoot uitdelen, waarna je tegenstander, als hij je klap niet blokt, zo goed als zeker tegen het canvas gaat. Er is ook een carreer-mode, waarbij je je kan opwerken van onbetekenend boksertje tot wereldberoemde fighter. Sowieso kun je je eigen bokser ontwerpen en helemaal aanpassen. Je kleding, je haar, je baard, je huidskleur enzovoort. Zo gek als je het wilt hebben. Zo had de chef productie van Knock-Out Kings een eigen player gemaakt met een oranje baard, groen haar, paarse broek met sterren en gouden handschoenen. Een LSD-trip is er niets bij.

FINAL THOUGHTS

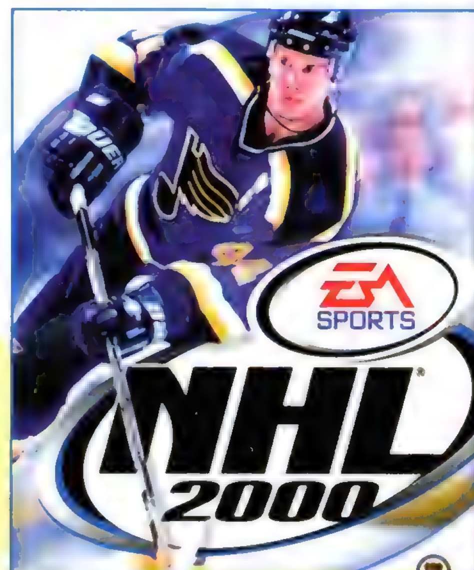
Net zoals de clownpresentator Jerry Springer na ieder aflevering voor de camera zijn laatste zegje doet, wil ik dat ook doen. De vier games die we hebben gezien, zien er stuk voor stuk erg mooi uit en de gameplay is bij de meeste dik in orde. Maar iets heel anders wat me opviel, is dat de meeste Europese en Amerikaanse journalisten hun bek niet open doen tijdens de presentaties. Het zijn een stelletje nitwits die zo snel mogelijk willen gamen en geen vraag durven te stellen! Als je een kritische vraag stelt, word je bijna bekeken als een paria. Er was slechts één Amerikaan, één Duitser en ondergetekende die af en toe wat vragen stelden en na twee dagen hadden we ook de bijnaam 'the tricky trio' opgeplakt gekregen. Zo vroegen we ons gedrieën af hoe lang EA nog door kan gaan met ieder jaar een titel uit te brengen, want in wezen is FIFA 2000 geen nieuwe game. Het is gewoon een verbetering van FIFA 99 met een aantal zeer mooie, nieuwe elementen, maar – nogmaals – het is geen compleet nieuw spel. Desalniettemin, als je nog geen FIFA game hebt is FIFA 2000 'the top of the bill' en kun je geen beter voetbalspel krijgen. De hardcore fans zullen FIFA 2000 gewoon naast hun vorige delen in de kast willen hebben. En dat geldt ook voor de drie andere spellen. Verwacht geen nieuwe games, maar wel verdomd gelikte en fraaie games. Want if it's in the game, it's in the game! JAN














Novalogic









De PU mocht als enig gamesblad in Europa met Delta Force 2 spelen. En dat alleen omdat ik als gamefreak bij de perspresentatie per ongeluk wat langer was blijven hangen dan de rest van de journalisten.

SCOOP

Delta Force is op moment met afstand de populairste multiplayer-game op de redaktie. Dre, Boris, Jan en ik kruipen nachtenlang door de heuvels en bossen op zoek naar nietsvermoedende slachtoffers, die we vervolgens met een welgemikt schot tussen de oren neerleggen. Je kunt dus wel begrijpen dat ik zwaar uit mijn dak ging, toen ik als eerste persoon op deze aardkloot in Delta Force 2 kon rondbanjeren. Op zich was deze scoop puur geluk. Maar geluk moet je afdwingen. En wij van de PU zijn altijd net iets brutaler dan de rest. Kijk maar naar Bjørn z'n scoop met de PlayStation 2. Wat gebeurde er dan? Nou, het was de bedoeling dat we met zijn allen het spel te zien zouden krijgen. De bèta van DF 2 crashte echter voortdurend. Volstaan werd daarom met enkele screenshots en duidelijke uitleg van de nieuwe features. Toen de andere journalisten weggingen, probeerde de pr-medewerker van Novalogic nog een keer of de game het deed. En ik bleef daar natuurlijk op wachten. En zie…

SINTERKLAAS

Op het eerste gezicht is er weinig veranderd in Delta Force 2. Ik schrijf hier bewust 'op het eerste gezicht', want zodra je rondsluipt, bemerk je de ene subtiele verandering na de ander. Zo kun je nu door het gras sluipen, er zijn nieuwe wapens (onder andere een shotgun), je kunt onder water vechten, het is mogelijk om de game tussentijds te saven, je kunt je teamleden beter commando's geven, er rijden wagens en tanks rond, je kunt helikopters neerhalen, er zijn infrarood brillen en het terrein is nog ruiger geworden en biedt daardoor betere schuilplaatsen. Ook de Multiplayer mode is verder verbeterd. Zo kun je via de Voice-over-net-technology met je squad-leden praten en mogen er nu vier in plaats van twee teams tegelijk aan een battle meedoen.
Voor ik het wist, was ik een kleine twee uur verder. Wat dat betreft is Delta Force 2 echt net zo verslavend als zijn voorganger. Als alles goed gaat, kun je Delta Force 2 op het verlanglijstje voor Sinterklaas zetten.

DE KERSTMAN

Novalogic presenteerde in het gebouw van uitgever Infogrames in Eindhoven nog twee andere games, te weten Armored Fist 3 en Tachyon. Armored Fist 3 is een typische sequel. De programmeurs hebben alles ietsje beter en mooier gemaakt en het spel wat meer opties gegeven. Echt nieuw is alleen de mogelijkheid om grondtroepen in te zetten en die vanuit je tank naar de juiste plekken te dirigeren. Dit geeft de gameplay van AF 3 zeker wat meer diepte. De tanksim ligt in oktober in de winkels. Spectaculair was de mededeling dat de tanks uit Armored Fist 3, de vliegtuigen uit Mig-25, F-16 en F22 Lightning 3 en de grondtroepen uit Delta Force het straks in één moddervette multiplayer-game tegen elkaar kunnen opnemen. Deze super-oorlog zal gaan plaatsvinden op de games-server van Novalogic, genaamd Novaworld. Dat dit in de toekomst gaat gebeuren is zeker, wanneer dat dan precies zal zijn niet. Reken maar op een jaar of twee wachten.
Met Tachyon springt Novalogic in het diepe. Want nog niet eerder hebben deze leger-sim specialisten een space shooter gemaakt. Tachyon kun je het beste vergelijken met games als Privateer 2 en Wing Commander. Alles draait in dit spel om de strijd tussen corporaties die het heelal afschuimen op zoek naar grondstoffen. Als huurling laat je jouw space-ship inhuren door de hoogstbiedende. Het mooie aan Tachyon is het non-lineaire karakter. Aan het begin van de 80 missies teken je steeds een contract met een bepaalde organisatie. Mocht je echter halverwege denken dat je ergens anders meer geld kunt vangen, dan bestaat er de mogelijkheid van opdrachtgever te switchen. Het gaat er immers om zoveel mogelijk cash binnen te halen, cash die je gebruikt om je spaceship te upgraden. Tachyon kan op het lijstje voor de Kerstman.

J.J.







Close Panzer

Een tijdje terug was ik op visite bij Dan Cermak, de big boss van SSI/Mindscape Entertainment. Ik kreeg een demonstratie van twee strategy games waar de echte oorlogsfans al tijden smachtend op zitten te wachten. Ik heb het natuurlijk over Panzer General 3D en Close Combat 4.

PANZER GENERAL 3D

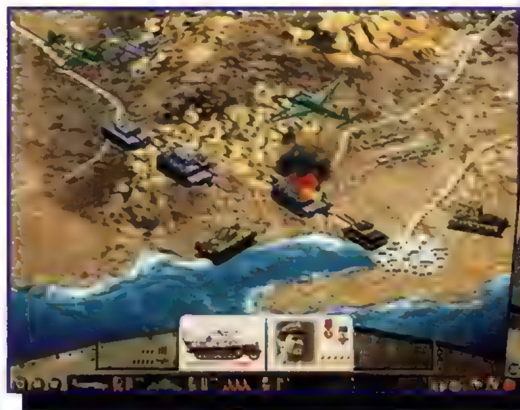
De belangrijkste vraag waar fans van deze serie een antwoord op willen hebben, is natuurlijk of het spel wel of niet vet is in 3D. Het succes van de voorgaande delen berustte namelijk grotendeels op de perfecte gameplay van deze turn based strategy game.

Nou, ik kan gelukkig iedereen geruststellen. Dat dit spel nu in 3D is, doet niets, maar dan ook echt niets af aan de geweldige speelbaarheid en het gevoel van betrokkenheid dat je hebt als je het commando voert over je units. Sterker nog: dankzij het 3D-aspect zijn de graphics een stuk aantrekkelijker geworden en dat kan natuurlijk nooit kwaad. Maar er is veel meer dat is veranderd ten opzichte van Panzer General 2. Leiders hebben nu bijvoorbeeld veel meer specifieke bevelen tot hun beschikking. Wat dacht je van verschansen, hergroeperen, opnieuw bevoorraden, verrassingsaanval en bombardement? Daarnaast kunnen leiders nu ook meer ervaring opdoen tijdens de strijd en zodoende meer skills verzamelen. Extra gaar als je ze dan kwijtraakt, snap je?

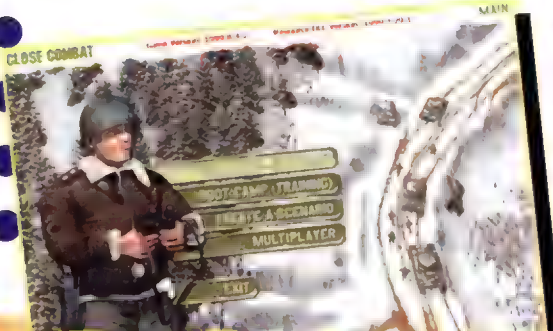
Het is nu dus mogelijk om met meer dan 200 schitterend gerenderde units missies te spelen voor de Amerikanen, Engelsen, Fransen en Duitsers in West-Europa en Noord-Afrika tijdens de Tweede Wereldoorlog. Het is de bedoeling dat Panzer General al volgende maand in de winkels komt te liggen, maar voor een exacte datum check je natuurlijk even de PG3D-website op www.panzergeneral3.com.











Combat General 3D 4

CLOSE COMBAT 4

In de succesvolle reeks Close Combat staat alweer een deel vier voor de deur.

De voorgaande delen werden allemaal uitgegeven door Microsoft maar daar is nu verandering in gekomen.

"Microsoft is namelijk alleen nog maar geïnteresseerd in spellen die met miljoenen tegelijk over de toonbank gaan," aldus Dan Cermak ",en dat is bij Close Combat 4 nou eenmaal niet het geval."

Vandaar dat het de hoogste tijd werd voor een gespecialiseerde uitgever, die meer geïnteresseerd is in de kwaliteit van een game dan in de aantallen waarmee het de winkels uit vliegt. Mindscape is dus zo'n uitgever en Close Combat 4 gaat ze, samen met Panzer General 3D, in één keer de grootste strategy games publisher maken. Maar laten we eens kijken naar wat Close Combat 4 ons allemaal gaat brengen. CC4 is een van de eerste spellen die de strijd van de manschappen (platoons) in de tweede wereld oorlog realistisch weergeeft. Het is een beetje jammer dat je alleen maar kunt kiezen tussen Amerikaanse en Duitse troepen, maar de gedetailleerdheid van de verschillende campagnes die je kunt voeren is verbluffend. Alle soldaten hebben een bepaalde hoeveelheid ammo en ook het zicht (line of sight) dat de soldaten hebben is perfect in balans met waar ze wel en niet op schieten. De plekken waar de strijd zich afspeelt zijn historisch correct en met behulp van satellietfoto's perfect nagemaakt.

Toen ik Close Combat speelde, kreeg ik toch sterk het gevoel dat ik met een kruising tussen Commando's en Command & Conquer bezig was. Kortom: Close Combat 4 is een spel waar we lang op hebben gewacht.

BORIS



JE VIJANDEN VERNIETIGEN IS NIET GENOEG...

9,6

"Soul Reaver is een must voor iedereen die ook maar een klein zwak heeft voor fantasy action of vampiers."



... JE MOET OOK HUN ZIELEN VERSLINDEN





Sluip als Raziel door de schaduwen van Nosgoth en maak jacht op je vampier-broeders. Het maakt niet uit hoe je ze vernietigt, zolang je hun zielen maar tot je neemt voor het volbrengen van je missie: de ondergang van je schepper Kain.

- continue gameplay: geen laadtijden
- wissel real-time tussen het Aardse Rijk en het Rijk der Geesten
- duistere, Gothische verhaallijn
- action/adventure

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE





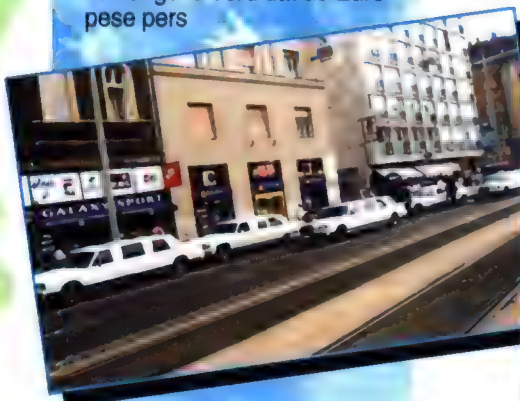
Imperium Galactica II

De tijd dat we bij de PU lacherig deden over een game uit Oost-Europa is echt voorbij. Over spellen als Mortyr en Hidden and Dangerous kun je geen jokes meer maken. De insiders vertelden dat er binnenkort weer een toptitel uit die hoek zou komen, Imperium Galactica II. En dus speerde ik naar Hongarije om de boel alvast te checken.

MEGA-BIOSCOOP

In 1997 besprak Jan het eerste deel van Imperium Galactica. Onze strategie-wizzard ging voorzichtig uit zijn dak. Volgens hem had de space-sim zeker potentie, maar de gebrekkige uitvoering vergalde de boel. Een mager zeventje was het harde eindoordeel. De Hongaarse producent van het spel, Digital Design, ging echter niet bij de pakken neerzitten. Twee jaar lang werd er snoeihard gewerkt aan het vervolg. Deel 2 moest en zou een topper worden. En Jan kon de pot op.

Eind juli waren de Hongaren zo ver gevorderd dat de Europese pers mocht komen kijken. Plaats van handeling was een mega-bioscoop in het prachtige centrum van Boedapest. Aanvankelijk begreep ik niet zo goed waarom we voor een perspresentatie naar de bioscoop gingen. Ik bedoel, het gamet voor geen meter in een donkere zaal zonder tafels. Na de eerste spetterende intro-beelden begon het me echter te dagen. Die sluwe Hongaren wilden ons overbluffen met hun FMV's. En dat ging ze aardig af. Ooh's en aah's vulden de zaal. Het was net alsof je naar Star Wars zat te kijken. Enorm vette grond- en luchtbattles werden met Dolby Surround Sound de zaal in geslingerd. Mijn mond stond voortdurend open. Ik weet echter niet of dit uit bewondering was, of omdat ik hem eenvoudigweg door de vermoeidheid niet kon dichthouden. Ik stond namelijk al om half zeven op Schiphol.



SHITLOAD AAN FMV'S

De stroom filmpjes was echter niet alleen bedoeld als eye-candy. FMV's maken namelijk een belangrijk bestandsdeel uit van het spel. Digital Reality wil zo de speler het verhaal in trekken. Want IG II is niet zo maar een space strategie-game. Het gaat echt ergens over. Je moet als een van de drie hoofdrassen het heelal zien te veroveren. Dat doe je middels oorlog, handel en diplomatie. Alle rassen hebben hun eigen karaktertrekken, visie en gedragingen. Digital Reality probeert deze persoonlijkheden via de filmpjes tot leven te laten komen. En dat is ze mijns inziens goed gelukt. De shitload aan FMV's heeft er wel voor gezorgd dat het spel uit vier CD's bestaat. Digital Reality gaat de boel waarschijnlijk netjes over de vier schijfjes verdelen. De eerste CD is de installatie-CD, de overige drie schijfjes herbergen ieder een ras. De prijs is uiteraard die van een 'normale' game.



Na twintig minuten FMV's te hebben bekeken (en dat is maar een fractie van hetgeen er in het spel zit), kon ik met IG II zelf aan de gang. Als je mij vraagt wat voor spel IG II nu precies is, dan moet ik antwoorden dat het een kruising tussen Homeworld, Command and Conquer en Civilization is. Waarom?

Homeworld: Ook in IG II vecht je de battles uit in een enorme 3D-omgeving. De vrijheid is enorm, je kunt van alle kanten aanvallen. Tijdens het battlen bestaat er de mogelijkheid om op elk space-ship in te zoomen.

Command and Conquer: Net als in C&C vecht je battles uit op 3D terreinen. De besturing is vrijwel identiek. Je klikt, dirigeert en wijst aan.

Civilization: Je moet je volk letterlijk en figuurlijk groter zien te maken. Dit doe je door diplomatie, handel en het opzetten van industrieën. Daar waar praten beter is, moet je dat doen, daar waar vechten noodzakelijk is, pak je de tank of het spaceship.

IG II is al met al zeker een veelbelovende titel. De drie bovengenoemde games zien er misschien allemaal iets mooier uit en hun gameplay gaat ietwat dieper, maar bij IG heb je al die features wel in één spel zitten. IG zal ergens in oktober uitkomen.

J.J.



De mensen van Ubi Soft kijken klaarblijkelijk niet op een Eurootje meer of minder wanneer het op het organiseren van perspresentaties aankomt. Werd Rayman 2 een tijdje geleden immers niet eerder bekeken door PU-man Jan? Maar dit keer was het écht menens, volgens hen. Vandaar dat we Skate naar Parijs stuurden om te kijken of deze game nu eindelijk in de afrondingsfase beland was.



UBI TROTS

Het moge duidelijk zijn: Ubi Soft heeft Rayman 2 nogal hoog zitten. Ditmaal werd mij verzekerd dat dit echt de allerlaatste keer was dat de media op de hoogte gesteld zouden worden van de laatste ontwikkelingen omtrent deze game. En warempel, deze 3D Action/Adventure game waar men nu al bijna drie jaar mee bezig is, lijkt nu daadwerkelijk in de laatste produktiefase te zitten. Het geeft in ieder geval aan dat de makers geen half werk wilden verrichten, en het gele 'beestje' dat hier en daar wat lichaamsdelen mist (ik weet niet hoe ik het anders moet formuleren), hoog in het vaandel dragen. Wat zeg ik: Rayman is Ubi Soft's trots, en met je lievelingetje moet je nu eenmaal voorzichtig omgaan. Zeker als je hem een supersterachtige status wilt laten aannemen.

GEEN ZORGEN

Om niets aan het toeval over te laten, zal Rayman 2 dan ook op zo'n beetje alle systemen verschijnen. Toch kreeg ik niet alle versies te zien; ik kon weliswaar genieten van de N64- en de PC-versies, aan de PlayStation- en Dreamcast-versies moest nog te veel gesleuteld worden omdat men daar wat later aan is begonnen. Geen nood, de games voor de eerstgenoemde systemen waren in een dermate vergevorderd stadium dat we ons echt geen zorgen meer hoeven te maken over het al dan niet uitkomen van deze game. Rayman 2 zal zo rond deze tijd het daglicht zien op de N64 en de PC, en begin 2000 op de PSX en de DC. Er schijnen zelfs al plannen te zijn om de game voor de PSX 2 te ontwikkelen.
Maar wat maakt dit mannetje dan in hemelsnaam zo interessant? Dat was de vraag die ik stelde toen de persdag nog maar net van start was gegaan. Het antwoord volgde vrij snel.

HELI-HAIR

Wat meteen opvalt bij het zien van het spel is de switch van Rayman's vertrouwde 2D naar 3D-gameplay. Tja, je kunt nu eenmaal niet achterblijven bij de huidige ontwikkelingen. In meer dan twintig prachtig uitgewerkte en kleurrijke levels (die variëren van middelgrote tot reusachtige 3D-omgevingen) is het de bedoeling dat je je maatjes bevrijdt uit de handen van lastige piraten, die hen willen doorverkopen aan een soort space circus. Dit zal je vliegend (door het gebruik van zijn helikopter haar), waterskiënd (achter een waterslang), klimmend, springend en op vele andere manieren moeten doen, om het spel goed te laten aflopen. Er valt dus genoeg te doen en te beleven in The Great Escape, laat dat duidelijk zijn. Zeker als je nagaat dat de gemiddelde gamer zo tussen de 30 en 40 uur nodig zal hebben om het spel helemaal uit te spelen.



DU PAIN, DU VIN, DU RAYMAN

Liefst een half jaar hadden de makers nodig om de van de PC naar de N64 geconverteerde versie te finetunen. Het resultaat mag er echter zijn; zo is er geen sprake van fog-effecten (tenzij het zo bedoeld is) en in combinatie met de RAM-Expansion Pack zul je merken dat de framerate gelijk blijft. Op de PC is het zelfs mogelijk om het spel zonder al te veel problemen op een P120 te laten lopen (hoewel een P166 met 3D kaart toch wel aanbevolen wordt). De vraag blijft natuurlijk altijd of de character niet aan kracht heeft ingeboet nu hij in een compleet nieuwe wereld terecht is gekomen, met een compleet andere speelwijze. Wel, ook op dit vlak hebben de ontwikkelaars goed hun best gedaan. De typische Rayman humor is geheel intact gebleven, evenals de filosofie die schuilgaat achter deze game. Waar sommige ontwikkelaars falen in de overgang van 2D naar 3D, daar hebben de mensen van Ubi Soft er alles aan gedaan om de hoofdrolspeler vertrouwd en tegelijkertijd verfrissend op je beeldscherm terecht te laten komen. Dit geldt in ieder geval voor de twee versies die ik gezien heb, en laten we hopen dat op de andere systemen een net zo mooi resultaat zal verschijnen, zodat iedereen van dit eigenaardige wezentje zal kunnen genieten. Dat heb ik, geheel tegen mijn eigen verwachting in, namelijk ook gedaan. Of ben ik nu in de war door de vele wijntjes die ik op het dakterras geconsumeerd heb onder de stralende zon, met een uitzicht van heb-ik-jou-daar?

SKATE

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

special report

De oplettende lezer is het inmiddels vast wel opgevallen dat de redakteuren van Power Unlimited steeds vaker worden uitgenodigd naar de andere kant van de wereld te vliegen, om aldaar naar nieuwe games te kijken. Zo zat onze dré een weekje in een luxe hoteltoren in West-Hollywood om een aantal nieuwe PlayStationtitels te checken en te genieten van de geneugten van Los Angeles. Een verslag van zijn avonturen.









Een potje Crash Team Racing.

Het begon al goed toen ik op Schiphol mijn directe vlucht naar Los Angeles miste, doordat de incheckdames hun handen vol hadden aan een stel andere reizigers. Stond ik daar wanhopig met mijn ticket te zwaaien, terwijl de Boeing 747 richting LA wegvloog met een zielig leeg stoeltje erin. Gelukkig werd ik bij de ticketbalie van de KLM meteen gere-scheduled en zat ik een paar uur later plotseling champagne te drinken met een stel Afrikaanse zakenlui in de bizznizzklas naar Memphis Tennessee. Daar aangekomen moest ik een half uurtje wachten en kon ik in de vliegveldbar onder het genot van een kleine versnapering zien hoe het weer omsloeg. Heb je de film Twister gezien? Nou ja, zoiets dus. De hemel die me bij mijn aankomst nog helderblauw had toegejuicht was nu veranderd in een monsterlijk grijze massa uitelkaargerukte onweerswolken en de ene na de andere bliksemflits sloeg ons om de oren. Zes uur later vertrok eindelijk mijn vliegtuig, Tien uur later landde ik op LAX-airport en elf uur later lag ik uitgeput weg te dommelen in mijn luxe hotelbedje ergens aan de sunset-blvd in West Hollywood. De volgende ochtend werd ik uit mijn bed gelicht door de vriendelijke pr-dames van Sony, die de hele nacht geen oog dicht hadden gedaan in de angst dat ik ergens kwijt was geraakt. Haastig mengde ik me bij het dertigtal collega-journalisten, en stapte ik de ijskoude over-ge-aircon-ditioneerde bus in op weg naar onze eerste presentatie.

MUPPET RACERS

De Creature Shop van de Henson Company, het bedrijf van de inmiddels overleden muppet-papa Jim Henson, lijkt van buiten op een simpel kantoortje van dertien in een dozijn, maar eenmaal binnen word je overspoeld met oude bekenden. Zo'n beetje overal staan en liggen Muppets, Freggels, Robots en realistisch nagemaakte dieren je aan te staren. In de lunch- en presentatieruimte stond een enorme mammoet en de tafel werd ingenomen door een paar exemplaren van Dr Doolittle's schoothondje. Na een korte rondleiding kwamen we in een kamer vol hi-tec elektronica, waarmee de poppenspelers van tegenwoordig hun robotgestuurde creaties tot leven roepen en kregen we een presentatie door een oude rot in het vak, die na enig doorvragen zowel Jabba de Hutt als Yoda gespeeld bleek te hebben. Mijn Engelse collega's en ik konden het nauwelijks geloven en stonden met knikkende knieën de hand te schudden die vroeger in het achterwerk van de oude Jedi meester had gezeten.

De presentatie van het Muppet-racespel, dat ergens begin 2000 wordt gereleased, was vrij kort. De levels waren nog maar voor een klein gedeelte af en een werkende demo konden we nog niet lospeuteren. Het spel is vast erg leuk voor de Muppet-fan, net zoals de Southpark racer het goed zal doen bij SP-fans. Alle characters van de Muppetshow zijn in de racer verwerkt en staan natuurlijk garant voor de nodige meligheid.

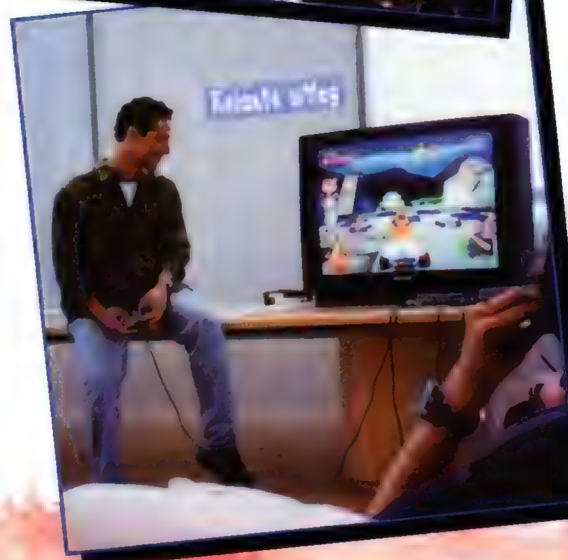
CRASH TEAM RACING

Een wat serieuzerer poging om een vet racespel neer te zetten, is gedaan door de dames en (voornamelijk) heren van









DRE GOES L.A.

Naughty Dog Inc. Deze vrij kleine software-ontwikkelaar is gevestigd in een mooi gebouw in Santa Monica op steenworp afstand van het strand. Het racespel, waarvan Skate op de E3 al een glimp had mogen opvangen, is de vierde en laatste Crash Bandicoot-titel en tegelijk ook de laatste PlayStation 1-game die Naughty Dog maakt, voor ze zich op de Next Gen PSX gaan storten.
De game blinkt op twee punten uit: een uitgekiend turbosysteem, maar vooral de multiplayer-mode. Waar de meeste racinggames al in two-player splitscreenmode bijna onspeelbaar zijn, blijkt Crash Team Racing zelfs met 4 players nog heel erg goed speelbaar. De ontwikkelaars lieten ons vol trots een aantal deathmatch levels zien en in no-time was ik in een heftige race beland tegen mijn Britse collega's, die we een paar uur later nog eens in het echt overdeden op de plaatselijke kartbaan ('plaatselijk' betekent in LA dat je ongeveer de afstand Amsterdam-Utrecht moet afleggen om er te komen). Zonder Ed op de baan maakte ik mooi een kans op de eerste plaats, totdat ik zomaar gediskwalificeerd werd vanwege mijn agressieve rijstijl. Lekker dan!







Spyro 2 ziet er goed uit.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

De derde dag van mijn trip was een rare: nog een beetje aangeslagen van ons avondje stappen met het Naughty Dog team betraden mijn collega's en ik het ijs van een of andere hockeybaan in Panorama City. Zonder schaatsen en zonder beschermers moesten we, slechts gewapend met een soort rare bezem, een soort ijshockey-achtig spel spelen tegen het Insomniac team, die, totaal in strijd met hun naam, een heel stuk uitgeslapener waren dan wij. Al snel hadden we door dat we geen enkele kans maakten en hingen we die stomme bezems in de wilgen. We zijn immers Europeanen en gebruiken onze voeten om een bal in het vijandige doel te krijgen. Een hersenschudding, een blauw oog en wat gekneusde ribben later zaten we op het kantoor van de tegenstander uit te puffen achter de knoppen van Spyro 2.
In Spyro 2 wandelt, vliegt en zwemt het kleine dinosaurusje zich weer door een hele zooi nieuwe avonturen heen in een gloednieuwe 3D-engine. Vooral de onderwaterlevels van het spel zijn erg spectaculair en gameplay, characters, graphics en de aangename soundtrack zorgen zeker voor een hit in het 3D adventure-genre.

X-FILES

Ach, wat moet ik zeggen. Een beetje lullig om bij de presentatie te zitten van een game die al lang en breed in je blad besproken is. Wat Boris van het spel vond (in de september-issue concludeerde hij: "Blaaarghhh!" en gaf hij een 5,3) heb ik maar niet tegen de president van Fox Interactive gezegd. Na een korte presentatie van de game, die volgens Fox toch wel baanbrekend was, mochten we de studio van de X-Files bezoeken en met een van de acteurs (die blonde met die lange haren) rondhangen in de kantoren van de Amerikaanse geheime dienst. Ik kon het niet laten een potlood uit het plafond van Fox Mulder te jatten en even plaats te nemen achter het bureau van de FBI-baas. Leuk hoor!

PLAYSTATION 2

De laatste dag van onze press trip bezochten we de Sony studio's en hadden we een uitgebreid vraag-en-antwoord-spel met Phil Harrison, een hoge pief van Sony Computer Entertainment Amerika, die ons nog eens die prachtige PSX2-demo's liet zien, waar Bjørn al over schreef in het meinummer. Behalve de dobberende eendjes en de demo's van Tekken, Final Fantasy en Gran Turismo kregen we een voorbeeldje van de werking van de Emotion Engine te zien. Die superchip, die het kloppende hart van de Next Generation Playstation - Nee, de naam is nog steeds niet bekend - vormt, berekende real time een heel bos vol buigende boomtoppen en waaiende blaadjes. Het leek bijna echter dan het Vondelpark bij windkracht 4. Nadat de aanwezige journalisten waren bekomen van dit spektakel kregen we nog een uitgebreide uitleg over de werking van het nieuwe apparaat, maar jammer genoeg mocht onze Phil niets loslaten wat we nog niet wisten, behalve misschien dat de PSX2 gewoon met de dual shock controllers werkt en geen DVD-films zal kunnen afspelen. Hoe we hem ook bestookten tijdens de lunch, zelfs over de kleur van het apparaat wou hij niets loslaten. "Wacht maar tot Tokio!" was het enige dat we te horen kregen.
Eenmaal terug in het hotel nam ik nog een laatste duik in het heerlijke water van het zwembad op het terras, bestelde ik een lekkere cocktail en een dikke sigaar en keek ik nog even uit over de heuvels van Hollywood, voor ik weer het vliegtuig in moest, terug naar mijn trouwe computertje. Het was een gezellige en interessante week geweest, maar dat hebben jullie waarschijnlijk al begrepen.
DRE

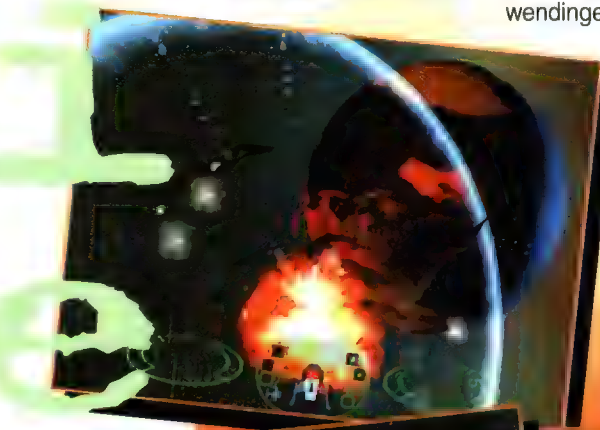


Team 17

Skate bezocht kortgeleden het kantoor van Hasbro Interactive om work in progress te bekijken van Team 17's Worms Armageddon voor de PlayStation en Phoenix voor de PC.

PHOENIX
Allereerst kreeg ik de PC-game Phoenix te zien. Dit is een 3D-Space Shooter, waarin je als Earth Squadron piloot Beck meer dan 60 missies dient te volbrengen, en dankzij het multi-lineaire plot meerdere kanten uit kunt gaan. Het verhaal rondom Phoenix steekt goed in elkaar, en kent naarmate je vordert een hoop verrassende wendingen. Beck begint als een rookie, maar kan gaandeweg in rang stijgen en alsmaar betere wapens tot zijn beschikking krijgen. Aardige bijkomstigheid is dat wanneer je als speler er niks van bakt, je een aantal missies moet volbrengen om je skills een beetje op te vijzelen. Tja, je moet er nu eenmaal wat voor over hebben om de Aarde te beschermen tegen verschrikkelijke vijanden (die in Phoenix misschien niet eens je vijanden blijken te zijn, maar laat ik daar niet te veel over verklappen). Aardige graphics, een goed verhaal en de vele multiplayer-opties maken Phoenix een game die je beslist in de gaten dient te houden. Binnenkort een review.









WORMS ARMAGEDDON
Een andere game die je ook in de gaten moet houden, is Worms Armageddon voor de PSX. Dit hilarische spel kent nu nog meer features dan voorheen het geval was. Ditmaal zijn er nog meer wapens (60+ als ik het goed heb), meer levels, een multiplayer-optie en een level editor aanwezig zodat elke nieuwe game die je alleen of met je maatjes speelt, nooit hetzelfde zal zijn. Ook nu is er weer gekozen voor 2D-gameplay, maar daar ligt dan ook de kracht van Worms. Geen hoogstaande graphics (hoewel constant het maximale uit de CPU-power van de PSX geperst wordt), maar wel weer ontzettend grappige, zieke taferelen op je beeldscherm die je urenlang op het puntje van (of liever gezegd: onder) je stoel krijgen. Worms Armageddon zal zo rond de eeuwwisseling gereleased worden.

SKATE

Dreamcast komt!

Sega's langverwachte nieuwe console, de Dreamcast, komt er nu echt aan. Op 14 oktober moet de nieuwe 128 bits-machine in de winkel liggen. Voor *f* 599 of Bfr. 10999 krijg je de machine, een controller, een demo-disc met 5 speelbare demo's en zeven filmpjes en een modem (ingebouwd maar verwijderbaar en dus upgradable). Dit modem moet het geheime wapen van de Dreamcast gaan vormen. Iedere koper krijgt gratis Internet-toegang en op langere termijn de mogelijkheid om de games online te spelen. Helaas zal de Internet-optie in de Benelux niet vanaf het eerste begin aanwezig zijn, maar later in het jaar en misschien zelfs wel pas begin volgend jaar. In de volgende PU lees je alles, maar dan ook alles over de Dreamcast en vooral of je 'm nu moet kopen of niet. Nog even geduld.

Win een Mechwarrior 3 pakket

In de vorige PU kon je alles lezen over Mechwarrior 3, het derde deel uit de spectaculaire robot-wargame serie. Power Unlimited geeft 10 pakketten weg die bestaan uit een muismat, een T-shirt en uiteraard het spel zelf. Als je een van de tien pakketten in de wacht wilt slepen, moet je antwoord op de vraag geven welke score Mechwarrior 3 haalde in het september-nummer en uiteraard een beetje geluk hebben. Stuur je antwoord voor 25 oktober op een briefkaartje naar:

Power Unlimited
Mechwarrior 3-wedstrijd
Postbus 9805
1006 AM
Amsterdam

Vergeet niet je naam, adres, telefoonnummer én het antwoord op de vraag te vermelden. De winnaars krijgen hun pakket automatisch thuisgestuurd.



LET'S GET READY TO RUMBLE

READY 2 RUMBLE BOXING™




16 TOTALLY FUNKY FIGHTERS
ready 2 get down
& get It on!




'You've never seen
boxing like this before'
Next Generation Magazine




'Ready 2 Rumble was arguably
the game of the (E3) Show across
the board.' - Dreamcast.ign.com













Win een STAR WARS pakket

De nieuwe Star Wars is er, en dat zul je weten ook. We geven maar liefst twintig boeken, twintig soundtracks, 3 x Episode 1 Racer (PC) en 3 x The Phantom Menace (PC) weg. Als je echt geluk hebt, win je alles. Met iets minder geluk krijg je een boek en een soundtrack, maar dan nog willen we je niet horen klagen. Om kans te maken hoef je alleen maar een titel te verzinnen voor Episode 2, die over een kleine drie jaar uit zal komen. Stuur je antwoord vóór 25 oktober op een briefkaartje naar:

Power Unlimited
Star Wars-prijsvraag
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Vergeet niet je naam, adres en telefoonnummer te vermelden. Prijswinnaars krijgen automatisch bericht.





Prijswinnaars Voodoo-wedstrijd

Een populair prijsje die Voodoo 3 kaart.
Meer dan twaalfhonderd inzendingen kregen we de afgelopen maand binnen.
De twee winnaars zijn:
Martijn v.d. Walle uit Vogelwaarde en Hans Klein uit Staphorst.
Proficiat, you lucky bastards!

de redaktie

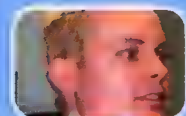
De hele PU redaktie ging uiteten in het nieuwe Hoot Kwizien-restaurant 'De Gouden Doperwt'. De obers hielden hun hart vast...



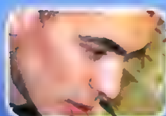
SKATE
Om het wachten op het voorgerecht wat te doden, probeerde Skate of hij zijn 'tafellaken-wegtrek-truc' nog steeds onder de knie had. Gelukkig had het restaurant extra servies bij de hand.



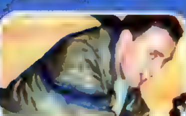
ANDREAS
Dre: 'Ober, mijn bord is nat.'
Ober: 'Nee mijnheer, dat is de soep.'



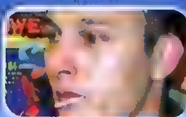
J.J.
De liflafjes en de pietepeuterige hapjes konden J.J. niet bekoren. Hij is uiteindelijk zelf maar in de keuken gaan staan en kwam terug met een bord vol dampend vlees. De zeldzame parkieten van het restaurant zijn overigens nog steeds spoorloos.



KEES
Als een echte Martial Artist had Kees zijn traditionele Chinese eetstokjes meegenomen. Het enige wat hij echter op zijn stokjes kreeg, waren de contactlenzen van Andreas.



JAN
De opmerking 'goed doorbakken' werd door de ober wel erg ter harte genomen. Toen Jan uiteindelijk zijn zwartgeblakerde struisvogelbiefstuk op zijn bord kreeg, had hij een hamer en beitel nodig om het vlees te snijden. Momenteel is Jan aan het sparen voor een nieuw gebit.



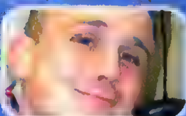
THOMAS
Thomas bleef uren naar de kaart staren en kon maar niet beslissen. Zou hij de gegrilde sperzieboon met een olijf nemen of toch maar het krieltje met twee gefrituurde bosbessen? Het werd uiteindelijk de gestoofde naaktslak met brandnetelgras.



BORIS
Hoot kwizien mag misschien voor de gegoede burgerij zijn, van het wachten op het eten werd Boris goed ziek. Gelukkig had hij zijn mobile bij zich, dus de vijf kilo spareribs was snel ter plaatse.



SARA
De zwaardvis die Sara had besteld zat vol met graten! Dat werd dus meer een spuug- dan een eetfestijn. Dat je met diezelfde graten ook goed kon mikadoën was weer een meevaller.



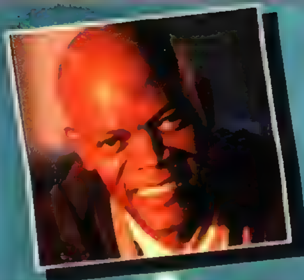
RUBEN
Ruben: 'Ober, u zit steeds met uw duim in mijn soep!'
Ober: 'Ja meneer, dat is goed voor mijn eczeem.'



ED
Ondanks het urenlange wachten op ons eten, wist Ed zich goed staande te houden. Ed knaagt zich namelijk ongans op pennen en potloden en die lagen er genoeg bij de kassa. Ed: 'Vooral de Bruynzeel A4 heeft een pittig aroma!'



BJØRN
Bjørn's maag ging zo te keer dat alle gasten dachten dat het buiten aan het onweren was. Iedereen bleef dus extra lang binnen zitten en daarom duurde het nog langer voor we ons eten kregen. Bjørn is uiteindelijk in de wijnkelder gaan zitten, waarna we hem niet meer hebben gezien. Hips!



Star phantom een grote

Eindelijk, daar is ie dan, niet de sequel maar het eerste deel van de Star-reeks. Het deel waarin alles duidelijk wordt wat nog niet duidelijk was.

Hoe zag Darth Vader eruit als kind en Obi-Wan als jonge gast? Als Jake Llyod en Ewan McGregor natuurlijk! En wie is de moeder van Luke en Leia? Dat is Natalie Portman in de rol van Queen Amidala. Star Wars is uiteindelijk één grote jongens-soap! Naast de ultieme soap in space is deze first episode vooral ook een kinderfilm geworden. Een heel vermakelijke kinderfilm, dat wel. De hoofdrollen zijn niet weggelegd voor acteurs van vlees en bloed maar voor computeranimaties en speciale effecten. De acteurs steken daarnaast wat houterig af. Zelfs een laserzwaard gevecht, toch een van de hoogtepunten uit de vorige Star Wars films, ziet er stroef en stijfjes uit. Dat komt omdat Obi-Wan en zijn meester Qui-Gon Jinn natuurlijk tegen de onzichtbare Force van computereffecten aan het vechten zijn, in plaats van tegen levende mensen. Voor de echte Star Wars-fan is het allemaal even slikken. Kritieken uit die hoek werden vooral geleverd op de slaapverwekkend saaie rol van Liam Neeson als Jedi-meester Qui-Gon Jinn en de oermelige en kinderachtige ruimte-clown Jar Jar Binks, die er speciaal voor de allerkleinsten in is gezet. De jonge actrice Natalie Portman ziet er prachtig uit als koningin-op-de-troon, maar acteert een stuk levendiger in haar dubbelrol van het dienstmeisje annex koningin-op-avontuur. Toch is ook zij geen Prinses Leia. De nieuwe Star Wars film is er door de computertechnologie qua mogelijkheden dan wel op vooruitgegaan, qua sexappeal heeft de film toch zwaar moeten inboeten. De chemie tussen Han Solo en de prinses was bijvoorbeeld duizend keer sterker dan die tussen Portman en de kleine Anakin Skywalker (is het eigenlijk wel gezond dat een meisje van negentien zulke sterke gevoelens heeft voor een gozertje van tien?), in de film ontbreekt het volgens de liefhebber vooral aan magie. Er zijn ook zulke hoge verwachtingen over Star Wars gewekt, niet in de laatste plaats door George Lucas zelf, dat de film bijna niet anders kan dan enigszins tegenvallen. Star Wars is voor veel mensen tot een soort van religie verworden, maar wie er vanuit een ander standpunt tegenaan kijkt, kan ook denken, kom op, it's only a movie! Het verhaal van de film is bijzaak: het rijk van koningin Amidala wordt bedreigd door een machtswellustige handelsfederatie en de Jedi-ridders Qui-Gon Jinn en Obi-Wan Kenobi schieten haar te hulp. Tijdens hun missie worden ze bijgestaan door een gozertje met de naam Anakin Skywalker, die een grote, mysterieuze kracht met zich meedraagt en later zal muteren tot Darth Vader. Maar dat gebeurt pas in deel twee en drie, eerst moeten de drie strijders het rijk van de koningin nog redden. En dat gebeurt als in een PC-game: snel, met aktie en vol adembenemende computertricks. En vooruit, afgewisseld met een paar traditionele scènes om de film toch nog iets van een echte mensenfilm mee te geven. Want was Return of the Jedi al meer een gezellige Disney-film dan zijn voorgangers, The Phantom Menace heeft een nog hoger Disney-gehalte. Veel computergetekende fantasiedieren duiken op in geanimeerde onderzee-rijken of dorre woestijndorpen. Let ook op de scène waarin alle galaxies in space met elkaar vergaderen in het heelal, daar ergens linksonder in beeld zie je een spreeksgestoelte vol E.T.'s! Maar wees gerust, lieve Star Wars fans, ondanks alle kritiek is de film zeker een bioscoopticket waard. Het ziet er allemaal superstrak uit en wie zich niets aantrekt van hetgeen hierboven is gezegd, wordt meegesleurd in de virtuele trip die The Phantom Menace uiteindelijk toch is. Het liefst zou je in de bioscoop naar de joystick grijpen om eigenhandig de ruimteschepen en aktiefiguren te besturen. En onthoudt: it´s only a movie!





HET GOED & HET KWAAD IN DE STAR WARS SAGA:

HET GOED

Yoda
Episoden I, IV en VI
Deze meer dan 800 jaar oude gnoom is de spiritus rector van de Jedi-raad. Hij maakt van Luke Skywalker een Jedi-ridder.

Qui-Gon Jinn
Episode I
Deze Jedi is Obi Wans mentor en wil ook Anakin de Jedi-kunst leren. Dat Anakin over een slechte kracht blijkt te bezitten, zal hij nooit meemaken.

Obi-Wan Kenobi
Episoden I en IV-VI
Als jonge man is hij de leraar van Anakin, later van diens zoon Luke totdat Anakin/Darth Vader hem vermoordt.

wars
menace



jongens soap



Mace Windu
Episode I
De oudste mens in de Jedi-raad op de planeet Coruscant. [illegible] dat Anakin zich naar de donkere zijde van de macht zal keren.

C-3 PO en R2-D2
Episoden I en IV-VI
Deze robots worden later door Darth Vader vervolgd, ook al heeft hij als kind met ze gespeeld.

Jar Jar Binks
Episode I
De Gunganer die onder de Naboo zee leeft en mede-strijder van de Jedi´s wordt.

Han Solo
Episoden IV-VI
De smokkelaar die bevriend raakt met Luke, verliefd wordt op Leia en tegen Vader strijdt, zijn toekomstige schoonvader.

Chewbacca
Episoden IV-VI
Deze knuffelbare, trouwe Wookie is Han Solo´s partner en copiloot op diens ruimteschip.

Anakin Skywalker
Episode I-VI
De hoop van de Jedi-ridders, latere geliefde van Amidala en vader van Luke en Leia. Stapt over naar de donkere zijde van de macht en wordt Darth Vader.

Shmi Skywalker
Episode I
Moeder van Anakin, heeft hem via onbevlekte ontvangenis ter wereld gezet, net zoals de maagd Maria. Ze laat hem gaan als kind zodat hij Jedi kan worden.

Koningin Amidala
Episode I
De heerseres van Naboo, trouwt Anakin en brengt via onbevlekte ontvangenis Leia en Luke ter wereld.

Luke Skywalker
Episoden IV-VI
De boerenjongen die niets van zijn afkomst weet en terechtkomt in een familievete en daarbij de galaxie redt.

Leia Organa
Episoden IV-VI
Adoptiekind van prins Bail Organa weet niet dat zij Luke´s zuster is. Zij zal de nieuwe republiek leiden.

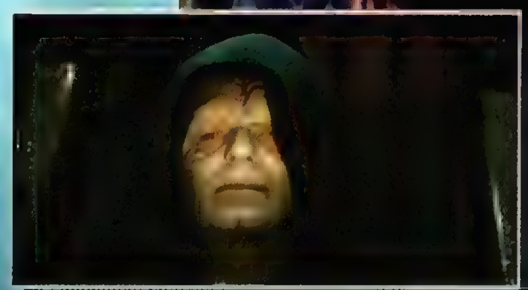
[illegible]
Darth Vader
Episoden IV-VI
[illegible] door Luke, [illegible] mentor Obi-Wan en doodt zijn baas Palpatine.

Keizer Palpatine
Episoden I, V en VI
De senator van Naboo laagt op Anakin´s macht. Uiteindelijk wordt deze Darth Vader maar hij doodt eerst Palpatine.

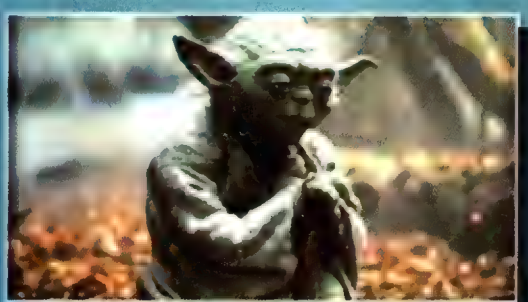
Darth Sidious
Episode I
Leider van de Sith-Heren, de tegenhangers [illegible]

Darth Maul
Episode I
[illegible] Darth Sidious [illegible]





Nute Gunray
Episode I
De vertegenwoordiging van de gierige Neimoidianen sluit een pakt met de federatie en leidt de Jedi in de val.

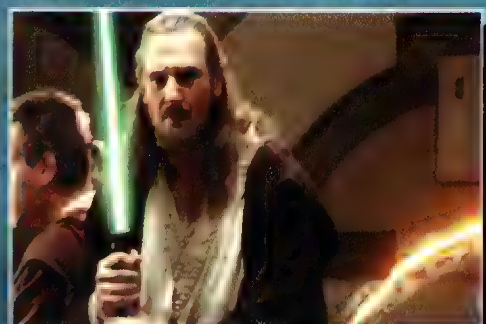


Lott Dod
Episode I
Deze Neimoidiaanse senator helpt Darth Sidious bij de invasie van Naboo, de planeet van koningin Amidala.

Grand Moff Tarkin
Episode IV
De kroonprins van Palpatine is de commandant van de eerste Doodster. Hij wil prinses Leia doden.

Jabba the Hutt
Episoden I, V en VI
Deze [illegible] gangster [illegible] is Han Solo´s [illegible]. Hij is Jabba [illegible]

Boba Fett
Episoden V en VI
Premiejager die Han Solo door de galaxie achtervolgt in opdracht van Jabba. [illegible] van Jabba The Hutt.



SHORTS

Als er van één film veel merchandise verkrijgbaar is, dan is het wel van Star Wars. Dat was overigens vroeger ook al zo. De speelgoedwinkels puilen uit van de aktiefiguren, bekers, petten, games, knuffelbeesten en lego bouwpakketten. You name it, they´ve got it. Vooral in Amerika is er geen produkt meer of je vindt er wel een Star Wars figuur op: er is Star Wars tandpasta en Star Wars Pepsi, er zijn Star Wars stropdassen en Star Wars kleding. De merchandising is misschien nog wel succesvoller dan de film zelf, er zijn miljoenen dollars mee gemoeid. Hoe kun je zo´n felbegeerd Star Wars collectors item bemachtigen? Geld scoren en naar de winkel lopen, is een mogelijkheid. Maar wie naar echt bijzondere spullen op zoek is, bezoekt een veiling. Zo´n veiling bezoeken kan ook op het Net. Bij de zoekservice Yahoo bijvoorbeeld, waar deze maanden heel veel Star Wars collectibles zullen worden geveild. De startbedragen zijn redelijk betaalbaar, variërend van $1 voor een klein spaceship-toy van de Pizza Hut tot $35 voor een exclusief Avon horloge met Obi-Wan Kenobi afbeelding. Als je je hebt aangemeld kan het bieden beginnen, mits je boven de achttien bent. Je kunt ook zelf spullen ter veiling aanbieden. Dat mag van alles zijn, van furbies tot faxmachines en van tradingcards tot trucks. Waarschuwing: wapens, sigaretten, alcohol, eten, drugs en dieren zijn absoluut verboden om via het Net te veilen.
auctions.yahoo.com

DRIVER

"Driver Rules !"

PC Zone Benelux oktober 1999, score 92%









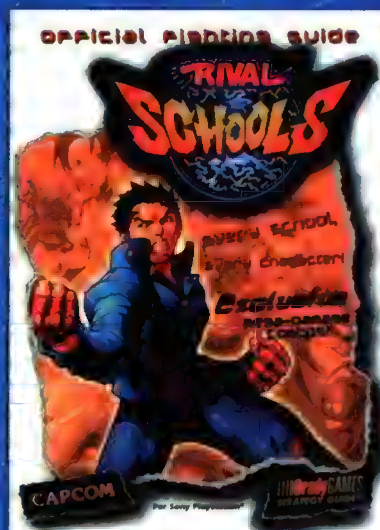




boekensteun

ONDER REDAKTIE VAN J.J.

Het lijkt wel of de strategiegidsen van Brady Games met de maand mooier worden. Check deze kunstwerkjes over Rival Schools, Castlevania en Turok 2 maar eens.



Titel:	Rival Schools: Official Fighting Guide
Taal:	Engels
Auteur:	Don Carotas, Paul Interrante
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-851-3
Prijs:	$11.99

WAARDERING: ****

Waarschijnlijk het minst favoriete spelletje van de geachte heren en dames onderwijzers. In Rival Schools moet je de kids van de concurrerende scholen zien te verslaan. En dat betekent muiten op het schoolplein.

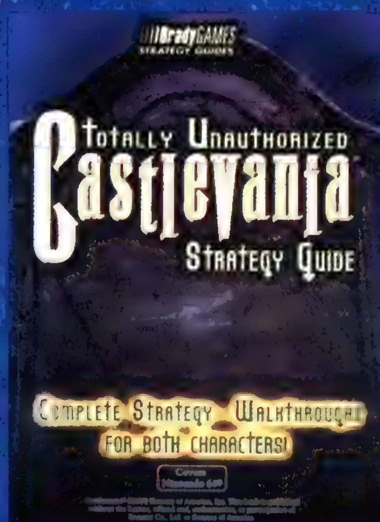
In het schitterende boekwerkje Rival Schools: Official Fighting Guide leer je de special moves en wrede combo's van alle in het spel aanwezige fightertjes, inclusief de geheime karakters. Ook wordt uitgelegd wat de beste team-up tactics zijn, welke strategie je het beste kunt kiezen, hoe je de mini-games in het spel kunt aktiveren en hoe je de pakjes van de vechtersbazen van kleur verandert.
De lay-out van deze gids is echt schitterend. Manga-achtige cartoons worden rustig over twee hele pagina's uitgespreid. Jammer alleen dat de screenshots, die je tonen hoe je een bepaalde move of combo moet uitvoeren, aan de kleine kant zijn.



Titel:	Turok 2, Seeds of Evil: Official Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	-
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-813-0
Prijs:	$11.99

WAARDERING: ***

In de N64 shooter Turok 2 kun je wederom aan de gang met de sterk op Rambo gelijkende dinosaurus killer. Het spel bevat zes enorme levels die zijn opgesplitst in tientallen area's vol dino's en ander opgefokt tuig. En alsof dat nog niet genoeg is, wacht je aan het eind van het zesde level nog een gigant van een eindbaas, genaamd The Primagen, die, als ik de Turok-fans mag geloven, zeer lastig te verslaan is. Turok 2, Seeds of Evil: Official Strategy Guide kent de inmiddels bekende opbouw: eerst worden wapens, powerups en karakters uit de doeken gedaan en vervolgens krijg je een uitgebreide walkthrough voor je kiezen.
Het hele boekwerk is doorspekt met grote en duidelijke screenshots in full color. Van elke area is er bovendien een kaart van ongeveer een halve pagina groot. Jammer dat de nummers die op kaart corresponderen met een bepaalde aktie, vijand of powerup in het verhaal slecht te zien zijn tegen de donkere achtergrond. Zeker in een donkere kamer wordt het zwaar turen. Maar dat is dan ook de enige aanmerking die ik heb te maken.



Titel:	Castlevania: Totally Unauthorized Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	-
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-873-4
Prijs:	$11.99

WAARDERING: ***

Castlevania, het zeer succesvolle N64 action adventure, kun je op twee manieren spelen. Of je kiest voor Schneider of je kruipt in de huid van de pittige Carrie Erstfield. Beide karakters leveren een duidelijk verschillend verloop op van deze duistere game, tenminste als ik Castlevania: Totally Unauthorized Strategy Guide mag geloven. En ik ken de boeken en auteurs van Brady Games nu lang genoeg om te weten dat zij niets uit hun duim zuigen.
De strategy-gids kent dan ook twee uitgebreide en geïllustreerde walkthroughs. Helaas zijn de screenshots net als bij Rivals Schools wat klein. Bij Rival Schools was er nog een excuus voor dat gepriegel: om een combo in volle glorie te tonen, heb je immers een groot aantal plaatjes nodig. Maar in Castlevania worden slechts een à twee screenshots op een pagina afgedrukt. Geen enkele reden voor mierengeneuk dus. Naast de walkthroughs biedt het boek vanzelfsprekend de beste taktiek om de levelbazen te verslaan en alle wapens, powerups en vijanden worden besproken.
Castlevania: Totally Unauthorized Strategy Guide is een mooie gids vol griezelige illustraties die rechtstreeks van de begraafplaats zijn gehaald. Scary stuff.

**** : Topper *** : Oké ** : Twijfelgeval * : Papierverspilling

power unlimited's POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)

Super Mario Bros. (augustus)	9.0

NINTENDO 64

Duke Nukem, Zero Hour (augustus)	9.0
Rush 2 (juli)	8.3

DREAMCAST

Marvel Vs Capcom (juli)	8.2

PLAYSTATION

V-Rally 2 (juli)	9.4
Driver (juli)	9.4
Kingsley (augustus)	8.5
Point Blank 2 (augustus)	8.5
Ape Escape (juli)	8.5
Bloody Roar (september)	8.3
Croc 2 (augustus)	8.3
G-Police - Weapons of Justice (september)	8.0

PC CD-ROM

Outcast (juli)	9,4
Mechwarrior 3 (september)	9,3
Hidden & Dangerous (augustus)	9,3
Championship Manager 3 (juli)	9,3
C&C: Tiberian Sun (september)	9,1
Official Formula 1 Racing (juli)	9,1
Star Trek - Birth of the Federation (september)	9,0
Drakan, Order Of The Flame (augustus)	8,9
Puma Street Soccer (juli)	8,9
Descent 3 (september)	8,9
Fly (september)	8,8
Shadowman (augustus)	8,8
Total Annihilation Kingdoms (juli)	8,8
Breakneck (augustus)	8,7
Expandable (september)	8,6
Dungeon Keeper 2 (september)	8,6
Seven Kingdoms II (september)	8,6
Mig Alley (september)	8,6
Need For Speed 4 (juli)	8,6
Fleet Command (september)	8,5
Discworld Noir (augustus)	8,5
Actua Icehockey 2 (juli)	8,5
Redguard (september)	8,4
Amerzone (september)	8,3
F22 Lightning 3 (augustus)	8,3
Midtown Madness (juli)	8,3
Might & Magic 7 (augustus)	8,2
Thrust, Twist & Turn (augustus)	8,2

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere bugdet-titels tegenkomen.
Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10

1 (-) Command & Conquer (N64)
2 (1) Goldeneye (N64)
3 (2) F1 World Grand Prix 2 (N64)
4 (-) Super Mario Bros Deluxe (GBC)
5 (5) Mario Kart (N64)
6 (-) Shadowgate (N64)
7 (8) Zelda (N64)
8 (9) Star Wars Episode 1 Racer (N64)
9 (3) Mario Party (N64)
10 (6) Superman (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10

1 (1) Driver
2 (4) Syphon Filter
3 (2) V-Rally 2
4 (3) Colin McRae Rally (platinum)
5 (5) Gran Turismo (platinum)
6 (-) Toca 2 Touring Cars
7 (9) FIFA 98 (platinum)
8 (7) Final Fantasy VII (platinum)
9 (-) Ape Escape
10 (6) Silent Hill

PC CD-ROM POWER TOP 10

1 (6) Hidden & Dangerous
2 (1) Need For Speed: Road Challenge
3 (2) Kingpin
4 (3) Midtown Madness
5 (-) Grand Theft Auto Double Pack
6 (7) Dungeon Keeper
7 (-) Unreal Level Pack
8 (5) Outcast
9 (-) Commandos: Beyond the Call...
10 (4) Rollercoaster Tycoon

DUTCH INTERACTIVE CHARTS * MultiMediaMarkt / I-Media

Prince Pe 3

10 jaar na het originele Prince of Persia keert de Prins terug in een volledige 3D wereld met maar één taak: de Prinses wederom te redden uit de klauwen van het Kwaad.

DAAR GAAN WE WEER

De Prince of Persia is terug! En hoe. Anno 1999 ziet hij er in 3D verbluffend goed uit. Maar nog steeds is zijn strijd niet gestreden. Tijdens een feestje wordt de Prins voor de zoveelste keer in de val gelokt en wordt de prinses gekidnapt door Assan voor zijn zoon Rugnor. Want Assan is weer de broer van de sullige en niets vermoedende Sultan, die ooit een huwelijksovereenkomst hadden gesloten. Rugnor is een half mens, half tijger en vertegenwoordigt letterlijk de klauwen van het Kwaad. Terwijl jouw bodyguards gekilled worden door een oogverblindende buikdanseres alias huurmoordenaar, claimt Rugnor het huwelijk met de prinses en laat Assan jou in de diepste kerker wegstoppen. Je kunt dus weer van voor af aan beginnen. Dat wordt weer springen, rennen klimmen en heel vaak in een afgrond lazeren. Platformliefhebbers komen meer dan genoeg aan hun trekken. De 15 verschillende en uitdagende werelden zitten vol richels, afgronden, touwen en lianen. Eén wereld bestaat helemaal uit drijvende ballonnen en kilometerslange touwen en platformpjes, dus daar zullen je platformskills tot het uiterste getest worden!

VECHTEN

Het adventure- en platformgedeelte neemt ongeveer 70 % in beslag. Dan hou je dus zo'n 30 procent over voor gevechten. Een geavanceerd AI systeem zorgt ervoor dat de guards steeds moeilijker worden om te verslaan. In het begin kun je ze met een paar hakjes omleggen, maar de guards worden steeds hoger in rang en zullen steeds betere skills hebben. Tegelijkertijd word jij alias de Prins ook steeds beter omdat je meer vecht. Na een tijdje zul je dus special moves krijgen en kun je echte finishing moves toepassen en tegenstanders onthoofden of hun darmen eruit lepelen. Daarnaast vecht je ook met een vechtstaf, twee kleine, puntige battle blades en heb je een pijl en boog. Kom je een assassin tegen met een staf, dan kun je wel heel leuk gaan zwaaien met je zwaard, maar dan verlies je het altijd. Beter is om dan ook met een staf te gaan vechten , wil je hem verslaan. Sommige tegenstanders kun je gewoonweg niet verslaan met brute kracht, daarvoor zul je slim moeten zijn of magie moeten gebruiken. Wat ook erg tof is, is dat iedere keer wanneer je een gevecht aangaat, de relaxte, mellow Perzische muziek verandert in een soort Arabische pompende house muziek om de actie te benadrukken. Dit werkt absoluut, want je raakt er behoorlijk opgefokt van.

MAGIE

Zoals in de vorige games ook al het geval was, spelen ook nu weer bovennatuurlijke krachten een rol. De makers hebben zich bij het ontwerpen van de game laten inspireren door de spookjes van de verhalen van 1001 Nachten en daar zit heel wat juicy's bij: mooie prinsessen, gevaarlijke monsters, vele gevechten en magische kastelen zijn in die ideale kampvuurvertellingen meer regel dan uitzondering. Zo had ik je al verteld dat de prins een pijl en boog heeft. Hiermee kan hij naast gewone pijlen, ook magische pijlen afschieten. Hiermee kan hij tegenstanders verdoven, water doen bevriezen, magische touwen afschieten en meer rare dingen. Ook zijn de potions weer van de partij. Sommige maken je sterker, andere maken je juist zwak, en je kunt tijdelijk sneller, onzichtbaar en onoverwinnelijk worden van verschillende drankjes. Natuurlijk hebben die effecten een tijdelijke uitwerking. Ook de tegenstanders zijn niet alleen maar guards van vlees en bloed. De buikdanseres zal opduiken en de regel 'je mag als man geen vrouwen slaan' kun je maar beter vergeten, wil je zelf niet in mootjes bij het afval terecht komen. Daarnaast doen vreemde geesten en demonen hun intrede in de latere levels. Leuk is dat je ze nu eens ziet vormgegeven zoals ze volgens de oud-Perzische mythen bestaan en niet als de standaard skeletten en duivels uit onze Westerse verhalen.

ADVENTURE

POP3D laat zien wat de term actie-adventure ook alweer inhoudt. Adventure elementen gecombineerd met actie en platform skills. Zo kun je tegen mensen praten die je info geven, maar dit is niet noodzakelijk om het spel uit te spelen. Overigens duren de gesprekken hooguit een halve minuut. Andere adventure elementen zijn bijvoorbeeld het omzetten van hendels of het combineren van diverse knoppen op vreemde machinerie of werktuigen. Zo vind je op een geven moment een klein kistje, dat onmogelijk te openen is. Je moet dan in een andere kamer een hendel omzetten waarna elders een geheime deur naar de martelkamer open gaat. In de martelkamer vind je een schroefbank waar hoofden en benen mee geplet kunnen worden, alsook dat kistje. Met deze pijnbank kun je dus het kistje openen en krijg je een... Ja, dat ga je zelf maar uitvissen. Dit zijn typische adventure elementen die perfect

POWER TIP

Bij het grote stenen hoofd in de kerker, moet je niet je hand in de mond doen maar een 'token'.

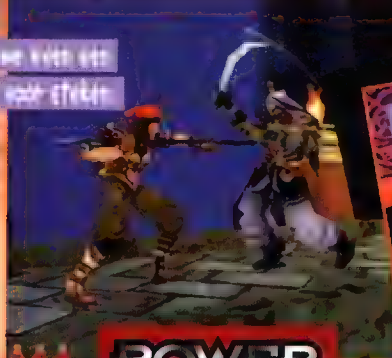


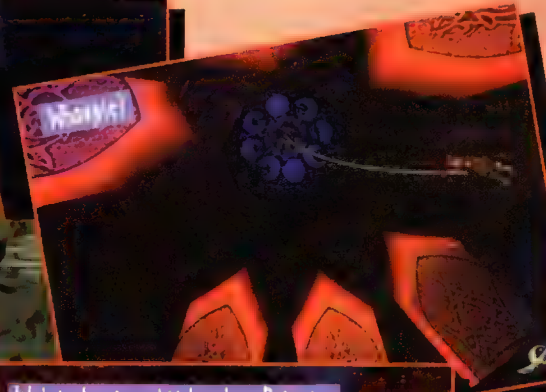
Duidelijk een geval van 'bad save game'!



De prins maakt een verplichte knieval.

Hij had eigenlijk dieper moeten worden.





RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9⁰
originaliteit	9⁵
speelbaarheid	9⁹

POWER TIP

Om je zwaard te hemachtigen moet je een kist op een guard duwen en daarna vervolgens op hem springen.



PC CDROM
Prijs: ƒ 00,00 Bfr. ca. 0000
Systeemeisen: Pentium 233, 64 Mb RAM, geluidskaart, 8x cd-speler, Windows 95, 3D-kaart
Fabrikant: Red Orb
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953010

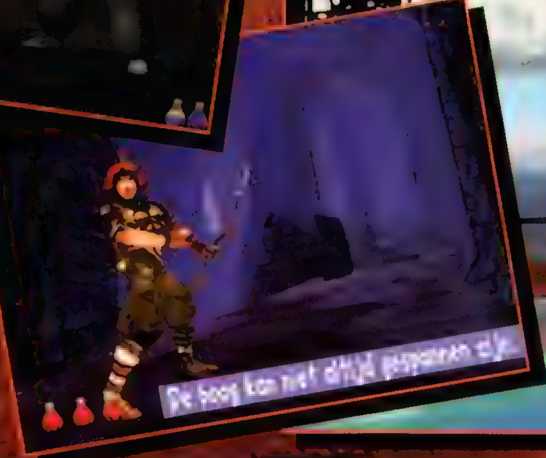




Ik geef toe, ik ben een fan. Maar ook als je deel 1 en 2 niet gespeeld hebt, zul je enorm kunnen genieten van deze heerlijke, sprookjesachtige Perzische wereld vol platform skills, combat action en adventure puzzels. Of om kort te gaan: De grote inspirator van Tomb Raider is terug om zijn rechtmatige domein te claimen en doet dat met verve!

JAN

in het grote universum van POP3D geïntegreerd worden. Maar POP3D is sowieso één groots avontuur dat je gewoon niet mag missen!



Je zal maar hoogtevrees hebben.

of
rsia
D



Digital music
Internet
Home cinema
Games

Live the experience



CREATIVE

Gewoon een hitte-zoekend raketje.

Wat hebben die bomen misdaan?

Force 21

Force 21 van Red Storm Entertainment is een real-time tactical wargame met tanks. Als Amerikaanse opperbevelhebber moet je de Russen helpen om de Chinezen uit hun land te verjagen. Huh???

MINI-OORLOG

De term Force 21 bestaat echt. De Amerikanen verzonnen deze woorden na het ineenstorten van de SU. Opeens was er geen grote vijand meer en hun enorme statische kernmacht werd daarmee totaal overbodig. Volgens de generaals zou de 21ste eeuw in het teken staan van kleine, kortdurende conflicten. En in deze mini-oorlogjes kon het Amerikaanse leger volstaan met flexibele en snel inzetbare legertjes. Kijk maar de Golfoorlog, waar Amerikaanse tankbataljons het complete Iraakse leger wisten te verslaan.

Ondanks het hoge realiteitsgehalte bezit Force 21 een van de meest bizarre thema's die ik ooit ben tegengekomen. Ik ... als Amerikaanse game-sol... al heel wat Russen en Chinezen omvergeknald en omgekeerd. Maar als Yank de Russen helpen de Chinezen te verdrijven, nee, dat is me nog nooit gevraagd. Maar goed, Force 21 speelt zich in de toekomst af. En misschien heeft die rare Jeltsin tegen die tijd de economie van Rusland wel helemaal verneukt, waardoor ze geen leger meer kunnen betalen.

KAZACHSTAN

Je kunt in Force 21 de Amerikaanse tanks aanvoeren (dit is het hoofdverhaal), of de Chinezen. In de 30 missies krijg je maximaal 16 tank-platoons onder je hoede. Ieder tankplatoon bestaat uit maximaal 5 tanks, helikopters of artilleriestukken, enzovoort. De game ziet er oké uit. De heuvelachtige landschappen zijn uitdagend en uitstekend geschikt voor dit soort games waar je veel moet sneaken en schuilen. Regelmatig verschijnen er ook objecten die je heerlijk aan puin kan schieten. De explosies en de rookontwikkeling, die bij dit soort acties hoort, zijn netjes verzorgd. Als er iets geraakt wordt, dan gaat het ook met een kabaal de lucht in. De 40 verschillende typen voertuigen zijn 3D gerenderd en hetzelfde geldt voor de omgeving, die trouwens een exacte replica is van de omgevingen van Kazachstan, Rusland en China. Fraai is de interactie tussen de tanks en de omgeving. Iets wat ik in veel wargames mis. Als je de tanks in F21 een steile berg opstuurt, dan zullen de bestuurders dat weigeren, aangezien de tanks dat niet kunnen. Ook wordt er flink gehobbeld. Vervelend is wel dat lastig te zien is, wie nu wie is. Regelmatig zag ik daardoor een eigen tank voor de vijand aan.

SLAG IN DE RONDTE

De gameplay verloopt soepel. Je klikt op een unit en geeft vervolgens aan waar ze naartoe moeten. Als er een object beschoten dient te worden, volstaan opnieuw enkele muisklikken. Je hebt trouwens alleen de muis nodig om F21 te spelen. Je kunt het keyboard gebruiken, maar dit maakt het alleen maar lastiger. Persoonlijk vond ik het vervelend dat je steeds alleen met de hele u... aan de slag kon. D... werkwijze sluit een groot aantal tactis... aanvalsp... zijn weliswaar e... vaste opstelling... 'aanklikbaar', ... beeld een V-form... maar in bepaalde situaties ... het toch anders ... aanpakken. Vervelend was ook dat je niet verteld wordt waar de vijanden zich bevinden. Dit staat ook niet op de kaart aangeven, aangezien je die net als in veel strategie-games stukje bij beetje ontdekt. Hierdoor was ik nogal eens een slag in de rondte aan het rijden. De AI is niet echt indrukwekkend. Kwam ik de vijand tegen, dan slachtte ik ze vrij snel af. Dit heeft echter niets te maken met een programmeerfout, maar meer met het feit dat het meteen van knallenstein is, zodra ... vijand ziet. Tac... En daar ... Force 21 zich ...

RAPPORT

graphics	8
geluid	9
originaliteit	8
speelbaarheid	8

+ Russen helpen
+ Veel vijanden...
- ...als je die vindt tenminste
- Soms blokkerige graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 3dfx-videokaart, Windows 95/98
Fabrikant: Red Storm Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

8²

Force 21 is een ... J.A.

POWER TIP
Gebruik de map goed. Zonder kaart lezen kun je niet winnen.

Sterke formatie, dacht ik zo.

Maar wel die boerderij!


De schapenscheer missie.


Altijd leuk zo'n vossenjacht.


Het verschil in volken is enorm.


Dit is wat je noemt een kast van een kasteel...


Deze tempel heb ik dus in het echt gezien!

Een van de grote klappers van 1998 heeft een vervolg gekregen: Age Of Empires II: The Age Of Kings. Een koninklijk spel? Of wordt deze game snel van de troon gestoten?

AGE OF SEQUELS

Real-time strategy fans waren vorig jaar unaniem lovend over twee spellen; iedereen zat te flippen van Starcraft en Age Of Empires. Van Starcraft was dat enigszins te verwachten maar wat betreft Age Of Empires was dat min of meer een verrassing.
De populariteit van dit spel is tot op vandaag de dag duidelijk merkbaar. Nog steeds krijgen we op de redaktie tips binnen voor dit spel (niet meer insturen dus, na 764 dezelfde tips hebben we een stop ingelast!).
Dat AOE (Age Of Empires) algemeen als topgame beschouwd wordt, is misschien wel het best te zien in andere games die duidelijk leentjebuur spelen. Dat dit soms verdraaid goed uitpakt, zag je bijvoorbeeld in het vorig nummer bij Seven Kingdoms 2.
Bij AOE II zijn we inmiddels beland in de Middeleeuwen. Om precies te zijn speelt het spel vanaf de 5e eeuw tot en met de 15e eeuw. De game is verdeeld in vier tijdperken: de Dark Age, de Feudal Age, de Castle Age en de Imperial Age. Iedere periode gaat technologisch gezien weer een stapje verder waardoor de gebouwen en units evolueren en dus sterker en geavanceerder worden.

AGE OF CHANGE

In wezen volgt AoE II (net als het eerste deel) het basisprincipe van de gemiddelde real-time strategy game: bouw een basis, zorg voor resourcement, train units, doe onderzoek, maak vorderingen op gebied van wapens, gebouwen, legers en verpletter de tegenstander. Echter, AOE voegde daar zeer veel diepgang aan toe door een zeer uitgebreid micromanagement op gebied van handel, diplomatie, resourcement en het verder ontwikkelen van je steden. Ook nu is dat weer zo, zij het dat de drempel iets is verlaagd. Nog steeds kan de hardcore gamer naar hartelust onderzoeken en upgraden, maar ook de beginnende RTS'er kan zonder veel moeite aan deel 2 beginnen. Dat komt mede door een pop-up screen met handige tips dat desgewenst aan- en uitgezet kan worden. Daarnaast is de vertakking van de technologie ieder moment opvraagbaar, zodat de speler altijd weet wat hij of zij moet gaan onderzoeken voor het specifieke stukje technologie dat op dat moment gewild is.

Wat is er nog meer veranderd? Allereerst zijn er natuurlijk andere volken met andere technologieën, gebouwen en units. Dertien in totaal; zo kun je spelen met Bretonners, Byzantijnen, Kelten, Chinezen, Franken, Gothen, Japanners, Mongolen, Perzen, Saracenen, Teutonen, Turken en Vikingen. Ieder volk heeft natuurlijk zijn eigen look en 'Wonders of the World'.
Zeer interessant is de sterke, unieke unit die ieder volk heeft met speciale vaardigheden. Zo hebben de Japanners een Samurai, de Franken een Th

POWER TIP

Probeer je een beetje op één tactiek te richten. Het is niet te doen om zowel je handel, diplomatie als je militaire strukturen allemaal even sterk te maken en te ontwikkelen.

Een haven bevordert je handelsbetrekkingen.

De blauwen zullen het berouwen!

Age of Empires II

The Age Of Kings



Axeman en de Perzen een War Elephant om een paar voorbeelden te noemen.

AGE OF FORMATIE

Voor het eerst zijn er nu ook vrouwelijke personen te herkennen die door het dorp wandelen, eten verkopen, vissen etc.
Units kun je tevens een level van agressie meegeven, hetgeen in een gevecht van belang kan zijn. Een belangrijke toevoeging in deel 2 is verder het gebruik van formaties. Formaties spelen een cruciale rol bij gevechten op open vlakten. De computer zal zelf altijd een paar standaardformaties aanhouden, waarbij de cavalerie altijd voorop loopt, gevolgd door de boogschutters. Daarnaast kan de speler een aantal voorbedachte formaties kiezen zoals een pijl, een cirkel etc. Maar je kunt ook je eigen formaties bedenken en die een nummer geven zodat je deze ten alle tijden kunt gebruiken.

AGE OF DETAIL

AOE II gebruikt geen 3D maar gewoon 2D en 256 kleuren. Je zou het niet geloven want ieder volk is weer bijzonder gedetailleerd ontworpen. De gebouwen zijn tenminste op schaal, iets wat bij andere RTS-games nog steeds niet het geval en dus erg onlogisch is. Je kunt op een gegeven moment echt enorme kastelen en burchten bouwen met valhekken, enorme kantelen en hooguitdijende wachttorens. Schitterend. Maar ook de boerderijen, molens, karren en kerken en alles er omheen zien er puik uit.
Ook valt op dat geen enkel volk hetzelfde is en dat ze allemaal hun eigen kleur en architectuur hebben. Dat geldt dus ook voor de stadsmuren, kleding van de vrouwen en zelfs de versiering in de steentjes van sommige gebouwen. China heeft bijvoorbeeld een Wonder Of the World - een heilige, ronde tempel - die ik in het echt dus ook heb gezien! Petje af voor de research afdeling.

AGE OF GAMEPLAY

Je begrijpt al dat bovengenoemde features tonnen gameplay opleveren. Echt te veel om op te noemen. Er zijn zo enorm veel manieren om dit spel te spelen en er gebeuren zo veel dingen tegelijk.
Je kunt naar de markt van andere steden gaan om handel te drijven of zelf stoffen te verpatsen. Je kunt schapen vangen en hoeden, op jacht gaan, spioneren, verbonden sluiten, fuiken uitzetten en vis vangen en natuurlijk lekker knokken. Je kunt uitgebreid tijd in onderzoek naar diverse technologieën steken want er zijn er meer dan honderd; te veel om in één potje allemaal te ontdekken en te gebruiken. Je kunt je focussen op rijkdom of op cultuur, of je kunt dat negeren en helemaal gaan voor een militair regime.
En dan zijn er nog story based campaigns, hier staat steeds een beroemd historisch persoon centraal zoals bijvoorbeeld Joan of Arc, William Wallace en Genghis Khan. Deze campagnes leveren weer een heel ander spel op.
Erg leuk is de 'Regicide mode' die in multiplayer een aanrader is. Iedere speler moet hier zijn Koning of Koningin beschermen, terwijl ze tegelijkertijd die van de tegenstander moeten ombrengen. Is je King of Queen dood dan word je uit het spel gegooid tot er één volk overblijft en je het weer opnieuw kunt proberen.
De oplettende lezer heeft gedurende deze preview waarschijnlijk al wat overeenkomsten opgemerkt ten opzichte van Seven Kingdoms 2. Sterker, het lijkt wel of de makers van SK 2 een spion naar Ensemble Studios hebben gestuurd. Of is het andersom? Hoe dan ook, AOE II is toch net even mooier, groter en biedt meer gameplay dan z'n concurrent. Hail to the King!

POWER TIP

Een monnik kan relikwieën dragen en in eenklooster geplaatst worden. Hierdoor krijg je meer goud en komen er meer pelgrims naar je stad.

RAPPORT

graphics 9³

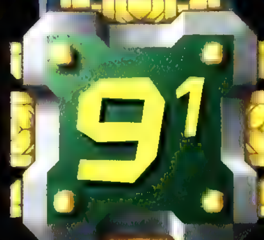
geluid 8⁸

originaliteit 8⁶

speelbaarheid 9³

- Vertakking van technologiesysteem is enorm
- Regicide mode
- Story based campaigns
- Zeer gedetailleerd

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 200 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Ensemble Studios/ Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005



Age Of Empires II: The Age Of Kings is goud! Age Of Empires fans kunnen deze titel dan ook blind aanschaffen. Koning, Keizer, Admiraal, Age Of Empires II spelen ze allemaal!

JAN



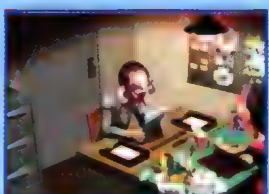
Presenteert:

AIRLINE Tycoon

GEHEEL NEDERLANDSTALIGE VERSIE









De afgelopen jaren heb je kunnen genieten van de meest uiteenlopende Tycoon-games: van het bakken van pizza's, het opbouwen van een spoorweg-imperium, tot het bouwen van achtbanen....
Alles was al bedacht, of toch niet..?

Er is weer een nieuwe uitdaging voor alle Tycoon fans. De bedoeling is nu om een luchtvaartmaatschappij te starten en deze snel wereldwijd uit te breiden en boven je concurrenten uit te stijgen.

Airline Tycoon bevat o.a.: • 48 luchthavens overal op de wereld o.a. Schiphol & Brussel.; • 18 verschillende vliegtuigen; • 16 missies, ieder met een totaal nieuw doel of opdracht. (inclusief een ruimte-missie, die zich in de toekomst afspeelt); • 25 locaties op iedere luchthaven om te ontdekken; • Fantastische graphics & animaties; • Mogelijkheid tot specialisatie in passagiers of transport maatschappij; • Meer dan 200 verschillende routes om uit te kiezen; • Ontwerpen van eigen vliegtuigen, die nog meer aansluiten op de wens van de passagiers; • Netwerk mogelijkheid tot 4 spelers; • Mogelijkheid tot het saboteren van je concurrenten.
Oftewel: AIRLINE TYCOON bevat alle ingrediënten om weer een nieuwe topper te worden in de bekende Tycoon-serie.

VERKRIJGBAAR EIND SEPTEMBER
79.95
Bfr. 1595

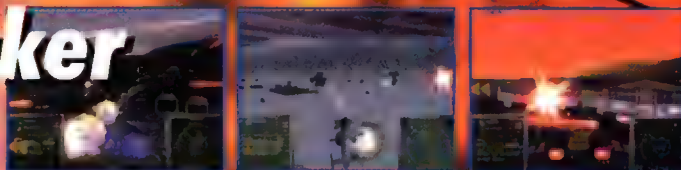


Voor meer info: www.pride-media.com

AIRLINE TYCOON IS O.A. VERKRIJGBAAR BIJ: bruna | Dixons je komt ogen en oren tekort. | DYNABYTE ONE STOP COMPUTERSHOP | Ear & Eye | free record shop | kijkshop | The Music Store | Vobis Microcomputer

Peacemaker





Een zeer realistische gevechtshelicopter-simulator.
Peacemaker bevat in totaal 21 missies in verschillende omgevingen.
Hoe verder je in de game vordert, des te beter je helicopter is uitgerust!

VERKRIJGBAAR EIND SEPTEMBER
49.95
Bfr. 995

PEACEMAKER IS GRAFISCH EN TECHNISCH GEZIEN, DE MEEST GEAVANCEERDE HELICOPTER SIM VAN DIT MOMENT!

Distributie NL: Mind MultiMedia, Postbus 115, 6710 BC Ede

Verdeler België: Maristel, telefoon (0032)(0)349 111 83

BOMBERMAN Fantasy Race

Zoals je misschien weet, is Bomberman mijn favoriete spel aller tijden, tenminste de originele SNES-versie. Sindsdien zijn er al heel wat spin-offs verschenen waar ik minder enthousiast over was. Snel kijken wat Fantasy Race te bieden heeft!

VERPLICHTE RACE

Ergens in ons sterrenstelsel zweeft een ruimtestation, en op dat station staat een pretpark dat de naam Bomberman Fantasyland heeft. Het werd gebouwd door Dr. Ein, in de hoop dat het vrede zou brengen in het universum (misschien moet de VN ook maar een Disneyland-park in Bosnië gaan neerzetten?). Dr. Ein kennen we misschien nog wel - hij is namelijk degene die Bomberman zelf ook ooit heeft gebouwd. Van alle evenementen die in het pretpak gehouden worden, is de Fantasy Race het grootste. De race vindt eens in de vier jaar plaats en dan komen de racers uit alle hoeken van het universum om te strijden voor de prijzen en de eeuwige roem. Bomberman wist eerst niet zeker of hij wel mee zou doen, maar toen hij zag dat zijn aartsrivaal Burglar ook op de deelnemerslijst stond, voelde hij zich moreel verplicht om ook aan de race deel te nemen.

SLOOM BEEST

Bomberman Fantasy Race wordt gespeeld op de rug van een Louie of een Tirra. Een Louie is een soort kangoeroe en een Tirra lijkt het meest op een nijlpaard. Nu denk je misschien dat een nijlpaard niet snel is, maar dat is hij dus wel. En als hij eenmaal rent, dan is hij ook moeilijk te stoppen. Probeer het maar eens in een dierentuin of in Afrika. Of je nu een Louie of een Tirra kiest, je begint met een relatief sloom beest. Pas als je punten (lees: geld) hebt verzameld, dan kan je een snellere kopen. In totaal zijn er vijf verschillende Louies en vijf Tirras om uit te kiezen.

MUNT SLAAN

Als je het spel begint, heb je verschillende opties. Er zijn de klassieke opties die je altijd ziet bij racegames, zoals Time-attack, One-player mode en VS-mode, maar je kan ook naar de stal om een ander beest te kopen of naar de bank om munten uit te wisselen. Als je slim bent, kan je hier munten ruilen met een kopie van jezelf, zodat je twee keer zoveel hebt. Meer zeg ik niet.

POWERUPS

In totaal zijn er zeven banen waar je op kunt racen. De meeste van die banen vragen een toegangsprijs, zodat je daar in het begin, als je weinig geld hebt, niet heen kan. De prijzen die er te winnen zijn, liggen wel veel hoger, maar de tracks zijn ook een stuk moeilijker. De banen variëren van klassieke banen tot eilandbanen, rollercoasters, sneeuwbanen en kasteelbanen. Op alle banen liggen powerups in de vorm van bommen (ja, die mag je naar elkaar toesmijten - het blijft Bomberman), turbo's, vleugels (hiermee blijf je langer in de lucht als je springt), et cetera.

OP GEVOEL

Hoewel je bommen naar elkaar mag gooien, blijf je in de praktijk meer geconcentreerd op het racen. Het is namelijk nogal moeilijk om te mikken terwijl je probeert door de bochten te sturen. Met een geleide-raket-powerup is het wel makkelijker, maar die vind je niet zo veel. De tracks zijn wel gevarieerd maar hebben ook wel wat frustrerende momenten. De beesten zijn namelijk niet zo goed bestuurbaar in de bochten en als er een afgrond of water aan de zijkant is, val je daar iets te vaak in. Voor sommigen is dat natuurlijk weer de uitdaging, maar ik hou wel van een beetje op het gevoel racen.

RAPPORT

graphics	7°
geluid	7°
originaliteit	6°
speelbaarheid	6°

+ Tja, het blijft Bomberman
+ Telkens winnen van Ed
- Niet erg goed als racespel
- Frustrerende bediening

PLAYSTATION
Prijs ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Hudson
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

6⁵

Erg enthousiast ben ik niet over dit spel. De graphics zijn niet geweldig en zonder het bommengeweld is dit maar een tweederangs racegame. Het meest positieve dat ik over dit spel kan zeggen, is dat ik telkens van Ed kon winnen, en dat is me bij geen enkel ander racespel gelukt.
BJØRN


Bijna in een 1-to-1 gevecht met Ed


Louie ziet rood van vermoeidheid.



Raar, zo'n dorpsplein in een spacestation.

POWER TIP
Vertrek eerder dan de anderen, want een valse start is toegestaan.





Het land van Ooit?

Rockstar games presenteert
een DMA design productie

GTA2

Steal!

"GTA 2 is looking FABULOUS"
PC Gamer magazine August 1999



GAME BOY COLOR
PlayStation
PC CD ROM
TAKE 2
R

CONTACT
www.contactdata.nl

GamePoint
www.gamepoint.net

The Aztec

Ik heb strategie-games gespeeld met aliens erin, piraten, ridders, commando's, drakenvechters, tovenaars en mechwarriors. Maar indianen? Nee, dat is nieuw voor me.

AZTEKEN

Een origineel thema hoeft echter niet te betekenen dat we hier ook te maken hebben met een originele game. Want The Aztec is allesbehalve vernieuwend. Ja, je komt her en der Azteken tegen (alhoewel dat ook behoorlijk tegenvalt), en dat was mij nog niet eerder gebeurd. Voor de rest is de gameplay echter zo oud als de weg naar Rome. En die ligt er toch al een tijdje. The Aztec is Real Time Strategy in een 3D-omgeving, niets meer en niets minder. Total Annihilation: Kingdoms lijkt er bijvoorbeeld sterk op. Of beter gezegd: The Aztec lijkt sterk op Total Annihilation: Kingdoms. Want dat schitterende spel van Cavedog is toch wel van een andere orde dan deze indianengame.

Wat niet wil zeggen dat The Aztec bagger is. Verre van dat zelfs, ik heb me kostelijk vermaakt. Betere een goede kloon, dan een slechte game met een hoog originaliteitgehalte.

ITZCOATL

In The Aztec draait het allemaal om de Azteken uit Zuid-Amerika, een van de grootste beschavingen uit het verleden. In de game wordt de geschiedenis geheel op zijn kop gezet. In plaats van dat de Azteken in hun eigen land uitgemoord worden door de Spanjaarden, komen ze ditmaal onder leiding van koning Itzcoatl naar Europa toe. Na 300 jaren van bloedige oorlogen, zijn er nog drie grootmachten over: de Azteken, de Russen en de mij volkomen onbekende Cathay. Zij gaan onderling uitmaken wie de sterkste is.

Volgens mij is het je inmiddels wel duidelijk wat je in de game moet gaan doen. Inderdaad, je kiest voor een van de drie rassen en gaat aan de slag. De campagne bestaat uit vijftien flinke missies. Tijdens de missies zul je net als in de meeste andere RTS-games jouw economie op peil moeten houden, soldaten en voertuigen moeten bouwen en, last but not least, flink moeten battlen.

HINKELEND KANON

De bekende stuff is niet slecht uitgewerkt. Dankzij een simpele, maar goed werkende interface klik je soepel tussen de manschappen heen en weer. Wel zie je de vijand soms slecht aankomen. Vooral als je jouw troepen flink over de omgeving verspreid hebt, kom je soms te laat op de juiste plek om weerstand te bieden. Gelukkig hebben de troepen ook deels een eigen wil en geven ze altijd tegenstand.

The Aztec ziet er goed verzorgd uit zonder echt uit te blinken. De 36 verschillende voertuigen en de 17 soorten gebouwen met iedere hun eigen functie zijn fantasievol ontworpen. Zo zag ik apen over het scherm denderen, evenals rare spinachtige vliegtuigen, hinkelende kanonnen, enorme olifanten en supermoderne stalin-orgels vol raketten. Het is dan ook niet vreemd dat de gevechten vaak enorm weird zijn, met boogschutters en een paar magiërs tegen een roedel olifanten met stalin-orgels. Het ziet er ook fraai uit, met felle explosies.

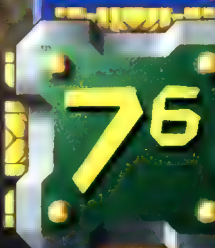
Desondanks haalt The Aztec echter nergens het level van de echte toppers. Het is het steeds net niet. Desondanks kan ik je The Aztec aanbevelen. Waarom? Omdat het spel nog geen vijftig piek gaat kosten en dat is voor het gebodene zeker geen slechte prijs.

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	7,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,0

▲ Indianen in de hoofdrol
▲ Fikse missies
▼ Oude koek
▼ Het is het net niet

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 24 MB RAM, 3dfx-videokaart, Windows 95/98
Fabrikant: Pride Interactive
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224



The Aztec haalt, ondanks het originele thema, op alle vlakken niet de kwaliteit van de toppers. Het is echter ook zeker geen pulp-titel en gezien de lage prijs zeker een aanradertje.

POWER TIP

Lekker eerlijk: boogschutters tegen Stalin-orgels

Tatatata!

De hinkelende kanonnen

Daar ligt mijn Junbootje

Leuk: het wordt dag en nacht in het spel

Die is in de aap gelogeerd

DIT IS VOETBAL

Toen de eerste berichten de wereld in kwamen dat er ergens in Schotland werd gewerkt aan een spel waarbij je realtime 3D-veldslagen kon voeren met meer dan 200 soldaten tegelijk op het scherm die elkaar in duizenden bloederige stukken konden hakken, dacht ik dat ik eindelijk gelukkig zou worden.

Braveheart

De Automanagementdriehoek doet wonderen.







Weet iemand misschien waar de vijand is?

Aanvalluh!

Prik!

- Heeft minimaal 600 Mb nodig
- Veel te veel bugs
- Half gare interface
- Totaal gebrek aan overzicht bij battles

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64MB RAM, 3D-kaart.
Producent: Eidos
Distributie: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

6⁵

GELUKKIG?

Waarschijnlijk heb je al wel stiekem even gekeken naar de score die ik dit spel heb gegeven en vraag je jezelf nu wanhopig af waar het dan allemaal mis is gegaan. Ik zal het je vertellen. Braveheart is een schoolvoorbeeld van een spel dat op de releasedatum nog lang niet klaar bleek te zijn maar dankzij externe druk toch op de markt wordt gebracht. Het resultaat is een game die door een zee van bugs en onbegrijpelijke fouten totaal niet te spelen is. Het spel dat eigenlijk Tartan Army zou heten maar door Eidos werd voorzien van een fancy Braveheart/Mel Gibson jasje, zou nog minstens drie maanden tot een half jaar nodig hebben om echt een fatsoenlijk spel te worden.

TWEE VOOR DE PRIJS VAN ÉÉN

Braveheart bestaat eigenlijk uit twee spellen. Het eerste gedeelte bestaat uit een bovenaanzicht van een kaart van Engeland en Schotland waarop verschillende gebieden zijn verdeeld onder verschillende clans. Je krijgt een prachtig overzicht van waar de verschillende legers zich bevinden of waar bepaalde transporten naartoe gaan. Door middel van produceren, handelen en veroveren is het de bedoeling dat je een zo groot mogelijk deel van Schotland in handen krijgt waarna je sterk genoeg bent om de Engelsen te verslaan. Op het moment dat er gevochten moet worden of een stadje moet worden verkend, wordt het tijd om je 3D grafische kaart te laten zwoegen en switch je naar een 3D-omgeving. In principe zou je het hele spel in 2D kunnen spelen en als het op vechten aankomt, klik je gewoon op de optie die ervoor zorgt dat de computer zelf de uitkomst van de strijd bepaalt. Maar ja, we willen 200 stoere soldaten tegelijk op het scherm zien, dus het is zaak om zo snel mogelijk een vet leger op te bouwen en ruzie te zoeken.

ELLENDE

Dat ruzie zoeken is gemakkelijker gezegd dan gedaan. De battles zijn namelijk zo realistisch dat als je er eentje begint, je de vijand in het begin helemaal niet ziet. Het is namelijk de bedoeling dat je met je scouts op zoek gaat naar hen en vervolgens de juiste taktiek bepaalt om hen te grazen te nemen. Iedere keer dat je in een gevecht verzeild raakt, ben je dus zo'n 5 tot 10 minuten bezig om de vijand te vinden. Je begrijpt waarschijnlijk zelf wel dat dit snel gaat vervelen. In de handleiding staat pagina na pagina geschreven hoe veelzijdig de taktische engine wel niet is, maar in de praktijk komt het erop neer dat de computer gewoon domweg op je af stormt en je zult al gauw merken dat dat het enige zinvolle is om te doen. Tot zover dus de fijnzinnige taktiek. Ik voel me eigenlijk verplicht om nog even in te gaan op de vele fouten die het spel verpesten, maar alleen de gedachte om al die ellende op papier te zetten maakt me depressief. Dus neem maar van mij aan dat het triest gesteld is met dit spel; denk aan crashes, haperingen (zelfs op een nieuwe PIII 450 met een TNT2-kaart), ruiters die niet op het paard zitten maar eronder 'zitten', een gebrek aan overzicht tijdens de gevechten dat zo erg is dat je soms verdwaalt, een onoverzichtelijke interface en een gebrek aan controle bij praktisch alles wat gebeurt. Zoals ik dus al zei: Braveheart is eigenlijk nog lang niet klaar.

POWER TIP

Als je toch besluit om Braveheart in huis te halen, surf dan eerst even naar de officiële website en download alle beschikbare patches.

RE-VOLT

Een racer met radiografisch bestuurbare autootjes: dat niemand daar eerder op gekomen is. Een briljant idee! Want welke jongen heeft nou niet met zo'n klein racemonstertje de schenen van zijn ouders bont en blauw gebeukt.

PORSCHE

De grijze Porsche met blauwe strepen kwam op mijn negende verjaardag in mijn leven. Wekenlang heb ik met het wagentje gespeeld. Ik bouwde complete circuits van blokken en liet de Porsche er doorheen stuiven. Helaas was de kwaliteit van het autootje alles-behalve hoogstaand en mijn kado hield er na ongeveer twee maanden dan ook mee op. Een nieuwe kreeg ik niet meer. Ik moest maar tot mijn volgende verjaardag wachten. Dat duurde echter te lang om de passie levend te houden. Op mijn tiende verjaardag was ik volledig in de ban van de elektrische treintjes van Märklin. Dat doet echter niets af aan de twee maanden dikke lol die ik met de radiografisch bestuurbare auto heb gehad. En dankzij Re-volt beleefde ik die lol weer opnieuw.

TOYS IN DA HOOD

Fun-racers zoals Rollcage, S.C.A.R.S en nu dus Re-volt, kennen bijna altijd dezelfde opbouw. Eerst de moeilijkheidsgraad instellen, dan een voertuig en circuit uitkiezen en als laatste bepalen aan welk soort race je mee wilt doen. Bij Re-Volt bestaat de keuze uit een kampioenschap, een losse wedstrijd, een Time Trial, Multiplayer, Practice en de heftige Stunt mode.
Het wagenpark is schitterend. Je kunt kiezen uit een fors aantal radiografisch bestuurbare wagentjes met unieke kenmerken. De een heeft een hogere topsnelheid, de andere ligt wat beter op de weg en de derde accelereert sneller.
Opvallend is het uiterlijk en de uitwerking van de circuits. Zoals het bij modelautootjes hoort, race je als dwerg door de grote mensen wereld heen. Dat betekent scheuren door een winkel, een kamer, om het huis heen, door de tuin enzovoort. Toys in da hood dus.
Er staat geen zogenaamde 'glazen wand' naast het circuit, waardoor je echt het hele parcours kunt gebruiken. Sterker nog, dit wordt nadrukkelijk gestimuleerd door de aanwezigheid van powerups op delen van de baan, die niet bepaald tot de ideale lijn behoren.
De powerups verschaffen je de bekende raketten, bliksemschichten, oliebommen etcetera. Erg leuk zijn de losse voorwerpen zoals ballen en pionnen, die plotseling door het beeld stuiteren. Het verhoogt de moeilijkheidsgraad aanmerkelijk.

180 GRADEN SPINS

Grafisch gezien is Re-volt een topper. Of er nu twee of acht autootjes in beeld verschijnen; de framerate blijft snel. De wagens en de omgevingen zijn met schaduwen en lichteffekten ook mooi uitgewerkt.
Met de besturing had ik wel problemen. Gewend als ik ben aan spellen als TOCA 2 en Colin McRae Rally, gooide ik er in de bochten flink de rem op. Maar in plaats van vervolgens mooi door de bocht te glijden, maakte ik steeds 180 graden spins. Bleek dat je in Re-Volt het gas er gewoon steeds op moet houden, de rem gebruik je alleen in noodgevallen en haakse bochten.
Een beetje vreemd vind ik dat wel, het vermindert bovendien de moeilijkheidsgraad behoorlijk. Het is nu voornamelijk gassen en schieten. De sterke tegenstand en de vele powerups zorgen er echter voor dat het spel desondanks niet snel gaat vervelen.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁵
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Radiografisch bestuurbare auto's
- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Besturing is wat vreemd

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 8 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

8⁶

Re-Volt is een originele fun-racer met schitterende graphics, uitdagende circuits en een helaas ietwat vreemde besturing. Vond je Rollcage leuk, dan dig je dit zeker ook.
J.J

POWER TIP

[illegible]




Een typisch Amerikaanse buitenwijk.


[illegible]


[illegible]

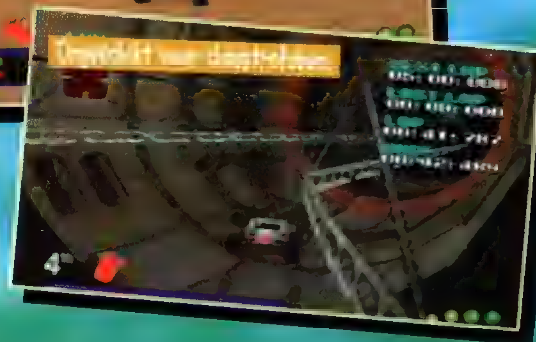

[illegible]


Meer band dan auto.









RE-VOLT

Racen met personenwagens, dat kennen we inmiddels wel. Racen met karts is op de Nintendo 64 ook al volledig ingeburgerd. Racen met radiografisch bestuurbare autootjes, da's toch wel andere koek. Eens zien of deze versie net zo goed in elkaar zit als de hiernaast besproken PC-versie.

IT'S ALL GOOD

J.J. was zeer te spreken over de PC-release van Acclaim. Wellicht dat dit mede komt door zijn (kortstondige) passie voor deze kleine wagentjes, dat uit een ver (?) verleden stamt. Ik moest het vroeger helaas doen met een gemotoriseerd autootje dat aan een anderhalve meter lange draad vastzat, maar omdat je een gegeven paard nooit in de bek mag kijken en we het thuis niet zo breed hadden, wist ik me wel te vermaken met dat ding. Nu, vele jaren later, kan ik dan eindelijk wel zo'n autootje besturen, alleen gebeurt het niet op de straat, maar op de console. Ach ja, it's all good, zeg ik dan maar.

FLINK WENNEN

Re-Volt kent liefst 28 radiografisch bestuurbare wagens (waarvan het grootste deel pas later in de game vrijgegeven wordt), en hiermee mag je over 14 tracks in 7 verschillende grote-mensenwerelden scheuren. Dit alles is verdeeld over de volgende opties: Single Race, Championship, Time Trial en Stunt. De eerste drie mogen je inmiddels wel bekend in de oren klinken, maar de Stunt mode is een hoogst amusante toevoeging aan deze racer die je niet vaak in dit soort games tegenkomt. Hierin is het de bedoeling dat je op een speciaal parcours (met onder andere loopings en springschansen) een bepaalde hoeveelheid sterren verzamelt, die je de mogelijkheid geven om bonussen en nieuwe auto's binnen te halen. Je zult echter merken dat je met een standaardkarretje never nooit al die sterren in je bezit kunt krijgen. Dus zul je eerst moeten racen voor de punten in de Championship mode. Wanneer je hier namelijk bij elke individuele competitie als eerste eindigt, komt er steeds een tweetal nieuwe, betere wagens vrij. Wat wel lastig is aan die snellere wagens, is dat ze een stuk minder goed bestuurbaar zijn dan de minder rappe vehikels. En die zijn op zich al lastig genoeg om onder controle te krijgen! Dat is dus wel even flink wennen hoor.

NEPPE PICK-UP

Ook in deze versie is het dus een kwestie van je rem zo min mogelijk gebruiken, en hooguit je vaart af en toe minderen bij het naderen van een scherpe bocht. Anders lig je ook hier in notime ondersteboven, of staat de neus van je wagen opeens de verkeerde kant op nadat je een 180 graden spin gemaakt hebt. Dit is niet in de laatste plaats te wijten aan de analoge stick, die soms wel eens iets te drastisch reageert op jouw handelingen. Maar geen nood, want er liggen godzijdank een hele zooi wapens op je weg, die overigens pas zichtbaar worden nadat je door een speciaal pick-up teken heengereden bent. Zo kun je onder andere een metalen bal, vuurwerk, een bom en een nep pick-up (ontploft wanneer één van de drie tegenstanders er doorheen rijdt) droppen nadat je ze in je bezit hebt gekregen. Al die wapens komen ook goed tot hun recht in de Multiplayer mode (tot 4 spelers tegelijk). Hierin kun je samen met je maten er lekker op los racen, terwijl je met behulp van die items elkaar het leven zuur kan maken. Opvallend (doch vrij logisch) is, dat de framerate in deze mode zwaar terugloopt ten opzichte van de One Player-mode, die vrij snel en overzichtelijk verloopt (hoewel er wel wat fogging-effecten zijn verwerkt bij de schermopbouw). Er mag dan ook gezegd worden dat Re-Volt op de N64 een prima toevoeging is aan het race genre, en dat 'ie door de Multiplayer mode en de vele variaties (oeps, vergeet ik bijna de track editor te noemen!) lekker lang speelbaar blijft.

POWER TIP

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	8⁸
originaliteit	8⁶
speelbaarheid	7⁶

▲ Multiplayer

▼ Besturing is soms erg tricky

NINTENDO 64
Prijs: f 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁴

We hebben er een tijdje op moeten wachten, maar deel 3 van Psygnosis' moeder der futuristische arcade-racers ziet nu dan eindelijk het daglicht. New and improved, en waarschijnlijk dé trendsetter voor racegames in de 21e eeuw op de consoles.




Two player mode: Verticaal of horizontaal

STOKPAARDJE

Drie jaar duurde het maar liefst eer we deze langverwachte opvolger van WipeOut 2097 opgediend kregen. Belangrijkste reden voor deze zware vertraging is denk ik het feit dat Psygnosis in de laatste twee jaar nogal wat tegenslagen heeft moeten verwerken. Echt lekker liep 't er allemaal niet, maar na intern een aantal drastische hervormingen te hebben doorgevoerd, lijkt deze ontwikkelaar zeker met WipeOut 3 (of beter gezegd: Wip3Out) weer helemaal terug op de console-kaart te staan. Niet dat het be-[illegible] van of staat met de release van deze titel, maar er [illegible] wel gezegd worden [illegible] WipeOut het [illegible] stokpaardje [illegible] lang op zich laten wachten. Maar, zoals het gezegde luidt: wat van ver komt, is vaak dope, en over een paar minuten (mits je in een behoorlijk tempo leest, en je de screenshots niet over het hoofd ziet) zul je weten of dat ook voor deze game geldt.

LYRISCH

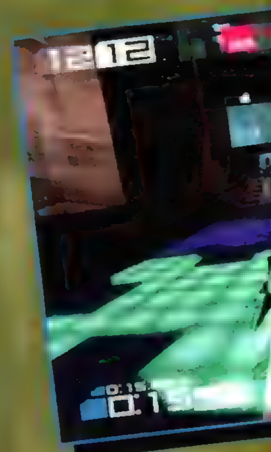
Welnu, het spreekwoord gaat wat dat betreft helemaal op voor Wip3Out. Op zich zijn er niet al te veel veranderingen toegepast in deze game, maar wat zou het; if it ain't broke don't fix it, zullen de makers gedacht hebben. De winning formula is dan ook vrijwel geheel intact gebleven, maar alles wat voor verbetering vatbaar zou kunnen zijn, is daadwerkelijk aangepakt. Zo zijn er nu nog meer raceteams aanwezig, en telt de game [illegible] nieuwe, zeer gevarieerde tracks. Deze worden alsmaar lastiger wanneer je in hogere divisies terechtkomt. Ook het grafische gedeelte heeft een flinke boost gekregen; de hi-res graphics zien er scherper uit dan ooit (de programmeurs hebben wat betreft de resolutie echt het maximale uit de PSX weten te halen), en de snelheid waarmee de voertuigen over de banen zweven, is bij tijd en wijle gewoonweg duizelingwekkend te noemen. De toevoeging van de analoge/Dual Shock controller is ook een absolute must, waardoor de speelbaarheid nog beter is dan voorheen. Je merkt het al, ome Skate is lichtelijk lyrisch over Wip3Out, en dat is tegenwoordig in mijn geval toch wel een zeldzaamheid wanneer het aankomt op dit soort games, hoor!

ENERGIE-OPSLOKKER

Was dat alles? Nope. Zo zijn er ook nog eens een handvol nieuwe wapens toegevoegd aan het al bestaande arsenaal. Zo zien we bijvoorbeeld de mijnen en het energieschild uit de vorige edities weer terug, en zijn er nu tevens wapens als de Energy Drainer (slokt energie van tegenstanders op) en de Quake Disruptor (veroorzaakt een aardschok) te verkrijgen. Wie bekend is met het spel, weet nog wel hoe je aan dit spul komt, namelijk door over een speciaal gekleurd vak te vliegen, dat je vervolgens de beschikking geeft over één van deze items. De blauwe pijlen zijn er ook nog steeds (vlieg hier overheen en je krijgt een speedboost), en een ander sterk punt van de vorige games, de (gelimiteerde) turboboost, is ook nu weer van de partij. Kortom, alle ingrediënten voor een topper lijken weer aanwezig te zijn. Nu maar eens zien of de game ook nog lekker speelt…

VERBODEN 4E KLASSE?

De modes waarin je aan de slag kunt gaan, zijn de welbekende Single Race, de 2 Player mode (met zowel horizontale als verticale splitscreen!) de Time Trial, Eliminator, Tournament en Challenge (die weer bestaat uit drie opties: Race, Time en Weapon). De Tournament-mode is natuurlijk de meest interessante van allemaal. In het begin kun je kiezen uit 4 voertuigen, die elk hun eigen instellingen hebben. Zo is de ene beter stuurbaar, terwijl de ander weer wat sneller is op de rechte stukken. Je start vervolgens in de Vector Class, en wanneer je daarin als winnaar uit de bus komt rollen, ga je door naar de Venom, en uiteindelijk de Rapier Class. Het schijnt zelfs zo te zijn dat er een door de regering van WipeOut-land verboden 4e



wip3out



Zeg, mag ik jullie entreebewijzen even zien?



Effe m'n turboboost opladen.



Hoog verheven boven de rest.

klasse verwerkt is in de game, maar zover ben ik helaas door tijdgebrek nog niet gekomen (ja ja, het leven van een PU-redakteur in vaste dienst kan soms ook wel eens slopend zijn, zeker wanneer je eindredakteur lekker ligt te bruinbakken in de zon). Naarmate je verder komt, zullen er ook meer vehikels vrijkomen, en reken maar dat je ze nodig zult hebben! Had ik met de eerste 2 klassen nog niet echt veel moeite, vanaf de Rapier Class wordt het pas echt gruwelijk. Die bakken gaan zo verdomd snel, en dat terwijl de tracks alleen maar gecompliceerder worden; je krijgt er gewoon de stuipen van.

MINIMALISTISCHE SETTINGS

Nu maakt het voor de schermopbouw echt geen moer uit hoe snel je over de trajecten knalt. De framerate blijft zo goed als constant (al verloopt de game in de 2 Player-mode een stukkie trager), wat zich ook uit in een vloeiende opbouw van de achtergronden. Geen toepassing van fogging/clipping en ook geen hakkelige, drastische schermopbouw dus. Het lijkt allemaal te mooi om waar te zijn. Nou, dat is het dus ook, want eerlijk gezegd zijn er weinig tot geen echte minpunten 0te vinden. Hooguit dat deze versie wat minder kleurrijk is dan haar voorgangers (dit om de grafische kwaliteit van bijvoorbeeld de voertuigen te verbeteren), maar dat zie ik niet eens als een tekortkoming, omdat de veelal grauwe, minimalistische settings hierin prima tot hun recht komen. Liefhebbers van deze racer zullen hun geluk dan ook niet op kunnen, terwijl degenen die voor het eerst met WipeOut in aanraking komen, in no-time verkocht zullen zijn. Ik heb gesproken.



Altijd handig, zo'n energieveldje.



Brokkenpilot!

POWER TIP

Time je start goed en krijg een korte turboboost die je meteen een paar plaatsen winst geeft.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9⁴
originaliteit	8²
speelbaarheid	9⁰

- Supersnel
- Prima analoge besturing
- Goede schermopbouw

PLAYSTATION
Prijs: ƒ119,95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8⁹

Wip3Out is alles wat de twee voorgaande edities waren, alleen nog net ietsje vetter. Het begrip snelheid heeft met deze racer weer een geheel nieuwe betekenis gekregen op de PSX. Hulde aan Psygnosis.

SKATE



Hé, nu is 'ie groen!



De vetste bocht van de hele game.



Lekker genieten van het uitzicht.



OOHopla, in de sandwich.



Verdomd, ik ben op TV!

GROMADA

RAPPORT

graphics 8,0

geluid 7,5

originaliteit 6,5

speelbaarheid 8,0

▲ Simpel maar doeltreffend

▲ Vette explosies

▲ Verslavend

▼ Camerawerking is niet optimaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Buka Entertainment
Distributeur: Pride Interactive
Tel:0317-422224

7,6

[illegible]

Gromada is een old-skool arcade knal maar raak game in een fruitige, spacy, kleurstokken wereld. Simpel maar zwaar verslavend.

TANKS
In Gromada bestuur je [illegible] op een [illegible] en je taak [illegible] alle an- [illegible] aan gort [illegible] alsmede di- [illegible] kanonnen uit- schakelen. De bestu- ring gaat alleen met de muis en is super sim- pel.
Het spel ziet er redelijk gelikt uit en heeft lek- kere, vette explosies.

Belangrijkste is echter dat dit spel gewoon erg leuk en zwaar ver- slavend is.

POWERUPS
Dat je in je enthou- siasme ook weer niet te erg door het lint moet gaan, wordt dui- delijk als je te snel te veel wilt neerknallen. Speur de maps rustig af naar powerups en wees niet te mans an- ders sta je opeens te- genover een bataljon van kanonnen en ro- bots.
Als je alle vijfentwintig missies hebt uitge- knald, kun je ook nog gaan Deathmatchen met maximaal vier per- sonen.

POWER TIP
Demo op website www.buka.com/eindex.htm

Het redlight district?

Ik geloof dat ik omsingeld ben.

Jongens, rustig aan!

Bust-a-Move 4

Bust-a-Move is een van de meest verslavende spellen die ooit op de Game Boy zijn uitgebracht. Maar of het weer een vervolg verdient...?

COMBO-BOLLEN
Bust-a-Move ken ik nog uit de arcades, waar je het tegen een vriend kon opnemen in een snelle variant op Tetris. Ieder heeft een speelveld waarin ver- schillende kleuren bol- len tegen het plafond hangen. Door er van onderaf bollen bij te schieten kun je combi- naties maken van mini- maal drie bollen van dezelfde kleur die el- kaar raken. Dan ont- ploffen de bollen en maak je weer ruimte. Als straf komen er bij je tegenstander bollen bij (als je meer bollen tegelijk verwijdert of combo's maakt, krijgt je tegenstander meer strafbollen).

ZELFDE BASIS
In de versies die hierop volgden probeerden de makers telkens kleine variaties in het spel aan te brengen zodat er weer een nieuw spel aan de man kon worden gebracht.
Bij BAM 4 zien we bij- voorbeeld een puzzel- versie die je in je een- tje moet doen tegen de klok en een Challenge mode waarbij je een serie puzzels afwerkt in één keer. Het basis- spel blijft echter het- zelfde.

It's BAM-time!

Volle bak.

Ach gut.

RAPPORT

graphics 8,5

geluid 7,0

originaliteit 4,0

speelbaarheid 9,0

▲ BAM is dope

▲ Ziet er goed uit

▼ Weinig nieuws

▼ Het is welletjes geweest

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1450
Fabrikant: Taito
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7,1

Eerlijk gezegd vind ik dit een beetje geldklopperij wor- den. Er is niet ge- noeg veranderd om van BAM 3 over te stappen naar BAM 4. Het is welletjes ge- weest. Heb je nog helemaal geen BAM dan wordt het nu tijd. Heb je al een versie, vergeet nummer 4 dan. [illegible]

F1 World Grand Prix



Grand Prix van Zwitserland?

Race-games op de Game Boy; het is altijd al een probleem geweest. Geeft F1 WGP dan wel het echte race-gevoel?

RAPPORT

graphics	7.8
geluid	7.2
originaliteit	7.0
speelbaarheid	8.8

- ▲ Massa's opties
- ▲ Strategie speelt ook echt een rol
- ▲ Meer dan racen alleen
- ▼ Biedt kwa graphics niks nieuws

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Video System
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

7.7

F1 WGP ziet er vertrouwd uit, maar de vele opties en instellingen maken het tot een klasse apart. Echte racefans die deze opties graag gebruiken, zullen F1 WGP een prachtig spel vinden, maar als je alleen in racen geïnteresseerd bent, vind je hier weinig nieuws.

BJØRN

SCHUIVENDE SCHUMI

Schumacher knalt met een enorme vaart in de muur, Hakkinen krijgt een klapband met 320 km/uur… dat is racen. De spanning; hoe verloopt de start, wat gebeurt er in de eerste bocht, haal ik de finish? Allemaal aspekten die het F1-racen zo speciaal maken.

Op de 'grote' consoles en PC zijn er al tal van games geweest die dit gevoel probeerden te benaderen (en soms lukte dat ook). Op de Game Boy is dat een stuk moeilijker, vandaar dat we deze dappere poging ook zeker kunnen waarderen.

VARIABELE VLEUGELS

Als je F1 WGP speelt, zie je weinig verschil met andere racegames voor de GB. Wat vooral opvalt hier is het aantal opties dat je hebt. De teams zijn echt – Schumacher rijdt voor Ferrari en Hakkinen voor McLaren. Daarnaast kan je uit alle bestaande F1-circuits kiezen en beslis je of schade en weer invloed hebben op de race.

Ze gaan zelfs nog verder – per race kan je de stand van de voor- en achtervleugel kiezen, de transmissie, het type banden en het type versnelling; een nieuw fenomeen op de Game Boy.

De echte teams doen mee.



Inhalen is passen en meten.

Prince of Persia

De eerste Prince of Persia werd tien jaar geleden gemaakt door één persoon en betekende een revolutie voor het toenmalige platformgenre. Nu is het origineel eindelijk draagbaar geworden.

RAPPORT

graphics	8.5
geluid	7.5
originaliteit	7.5
speelbaarheid	9.0

- ▲ Moeilijk en groot
- ▲ Nostalgie
- ▲ Nog steeds een hit
- ▼ Maar één nieuw level

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Red Orb
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953010

8.2

Hoe prachtig we Prince of Persia 3D ook vinden, ook het origineel is nog steeds een leuk spel. Ook al heb je het spel vroeger uitgespeeld, hier zit een nieuw level en nieuwe vijanden in!

BJORN

PRINS MECHNER

Voordat het spel in 1989 werd uitgebracht, werkte Jordan Mechner vier jaar lang aan Prince of Persia. Met een videocamera nam hij alle bewegingen van de prins op (gespeeld door zijn broertje), wat resulteerde in een personage met de vloeiendste bewegingen die ooit in een game werden gezien. In z'n eentje schreef hij het verhaal, tekende hij alle graphics en programmeerde hij alle software die nodig was.

Een flinke job, maar hij heeft er ook wat voor terug gekregen. Sinds die tijd zijn er van het origineel meer dan twee miljoen exemplaren verkocht!

JAMMER, JAFFAR

Een wonder dus dat het spel nog niet eerder op de Game Boy is verschenen. Prince of Persia is namelijk nog steeds een hele goede platformgame. Gewapend met een zwaard dwaal je door de doolhoven van het paleis van Jaffar, die kwaad is omdat de prins de hand van de prinses heeft gewonnen. Als wraak sluit hij haar op in zijn paleis, en de prins krijgt een uur om haar te verlossen.



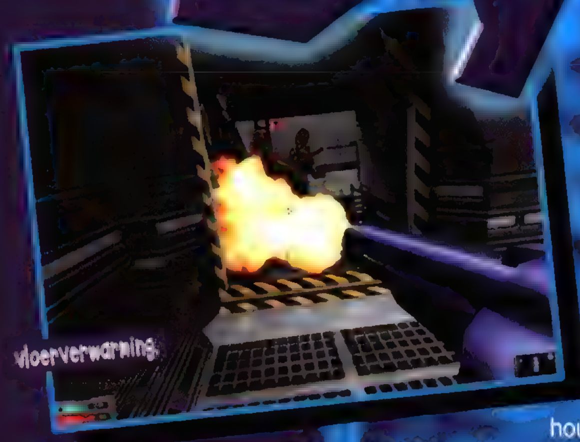
Ik kom er aan prinses, je!



Gered!

System

Het originele, uit '94 stammende System Shock was zijn tijd ver vooruit. Nu vijf jaar later is er een waardig en ijzingwekkend spannend vervolg. Gaat Half-life dan eindelijk van de troon gestoten worden? 'In Space No One Can Hear You Scream!'



Vloerverwarming.

CRYOGENE NACHTMERRIE

Het originele System Shock heeft een beetje een cultstatus. Iedere ervaren games journalist die je er over spreekt kent het spel en is er zeer over te spreken. In dat spel speelde je een hacker die tegen een geheimzinnig vrouwelijk computerbrein Shodan vocht in een enorm futuristisch complex. In wezen volgt SS2 (System Shock 2) een beetje dezelfde lijn. SS2 is dan ook een sci-fi horror game, gepresenteerd in first person. Aan de screenshots te zien zou je denken dat het om een shooter gaat, maar het spel is veel meer een combinatie van een actie adventure met uitgebreide RPG-elementen.

Als soldaat aan boord van een enorm ruimteschip, de UNN Von Braun, word je wakker uit je 'Cryogenic Sleep' en zie je dat alle bemanningsleden om je heen bruut vermoord zijn. Overal liggen lijken en het lijkt alsof je de enige overlevende bent. Je enige menselijk medestander is Dr. Janice Polito, die je via luidsprekers door het enorme schip leidt en tips geeft. Zij waarschuwt je bovendien voor gevaar, want het schip is enorm instabiel geworden. Ventilatiepijpen staan op springen, machines ontploffen en plafonds komen voortdurend naar beneden denderen, dus watch je hoofd! De vraag die je bezighoudt, is natuurlijk: door wie of wat is deze ramp veroorzaakt? En hoe kom je levend van dit schip af?

SCI-FI THIEF

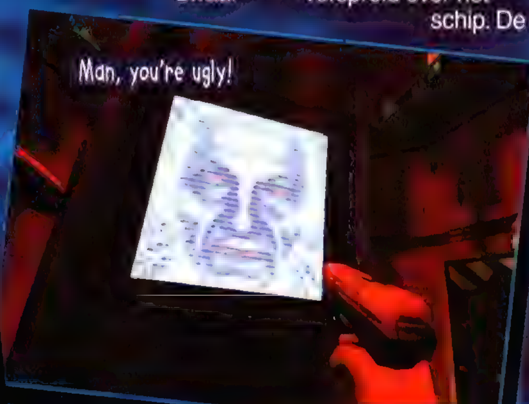
SS2 gebruikt dezelfde engine als Thief. Alles ziet er prima uit, alleen zijn de skins van de figuren die je tegenkomt niet zo spectaculair. Daarentegen is de animatie van diezelfde figuren wel weer zwaar oké. Wat leuk is, is dat je (net als in Thief) ook om een hoekje kunt kijken. Dat is erg handig, want achter iedere hoek schuilt gevaar. Ook is er een giga interface. Als je net begint te spelen, zal het je een beetje gaan duizelen, want er is erg veel informatie die je op moet nemen. Ik raad dan ook iedereen aan het trainingscircuit te checken, alvorens aan het echte spel te beginnen. Er is een use-mode en een shoot-mode, waarvan de shoot-mode de standaard is. Je kan van hieruit direct overschakelen naar de use-mode als je bijvoorbeeld een object vindt dat je wilt oppakken of een machine vindt die je moet hacken. Je kan dan niet van use terug naar shoot, want dan moet je weer op TAB drukken. Dit lijkt nifterig, maar dit kan soms erg lastig zijn.

HACKEN OF SMACKEN

Een van je mogelijkheden is hacken. Dat is zwaar nodig, want de hoofd computer Xerxes is op hol geslagen en veel deuren zijn afgesloten. Ook hangen er overal beveiligingcamera's die erg vervelend doen. En als een camera je ziet (het groene lampje gaat eerst naar oranje en dan naar rood), stuurt Xerxes gelijk een aantal monsters op je af. Je kunt de monsters smacken met een stuk gereedschap of later aan gort knallen, maar beter is om een computer te hacken en daarmee de camera's uit te zetten. Met je hackkaart (een soort oranje chipknip) kun je het systeem van diverse keycards onklaar maken. Je hebt wel nanites nodig om een slot van een deur te hacken. Deze liggen verspreid over het schip. De monsters die je tegenkomt zijn echt scary. Je hoort ze vaak al van verre aankomen door hun bloedstollende gekreun. Het zijn gemuteerde mensen, medepassagiers van de UNN Von Braun. Wat of wie ze heeft toegetakeld is (nog) niet duidelijk. Maar 'alien life form' lees je al snel op je scanner. Wat wel duidelijk wordt, is dat diverse mutanten steeds groter en enger worden en dat je je voordurend te pletter schrikt als er weer een creep opduikt.

RPG

Het spel heeft zogezegd het uiterlijk van een shooter, maar kent veel RPG-elementen. Zo kun je in het begin bepalen als wat voor type soldaat je je aanmeldt bij het enorme ruimteschip UNN Von Braun. Je kunt als Marinier gaan, als Navy of als OSA lid. Als Marinier moet je je zoveel mogelijk ontwikkelen in Combat en Stats, als Navy is technologie het belangrijkste en als OAS zijn het de psionische krachten die uitgebouwd moeten worden. Via je interface worden al je krachten en ervaringen bijgehouden. Ieder type speler kan natuurlijk



Man, you're ugly!



Waar zou ik zijn zonder mijn gun?



Hier ga ik geen kogels aan verspillen.

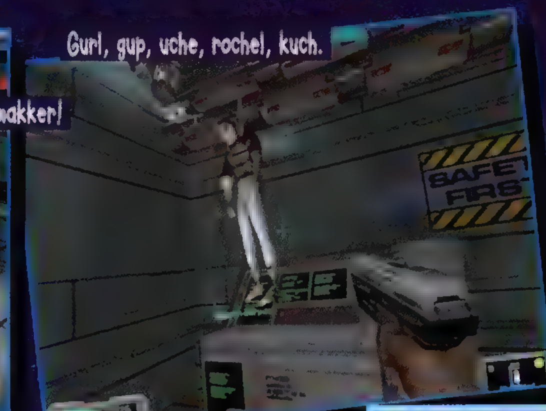
POWER TIP

Als je de eerste keer een lift hebt genomen, hou dan een moersleutel klaar, want er staat binnen de kortste keren een creep voor je neus!

Shock 2







verschillende elementen combineren. Zo kan een OSA ook hacken, maar kan de Navy dat in het begin al wat beter, en de OSA heeft meer feeling voor psionische krachten, maar dat wil niet zeggen dat een Marinier die krachten niet kan gebruiken. Met behulp van 'cyber-modules' kan je je eigenschappen uitbreiden, dus hoe goed je een computer kan hacken of wapens kan repareren, psionische mogelijkheden ontwikkelen of je snelheid verhogen.

HALF-LIFE?

De oplettende lezer heeft al heel wat overeenkomsten met Half-Life gezien. Een plek vol technologie waar iets vreselijk fout is gegaan, apparatuur die kapot is en op hol slaat, gemuteerde mensen, aliens, yep, it's all there. Maar waar de speler bij Half-Life toch om de 30 seconden een gun moest trekken, wordt bij SS2 meer van je sluwheid en inzicht vereist. Met hacken en het verzamelen van diverse upgrades kun je gevaarlijke actie omzeilen. En ook het uitbouwen van je type karakter maakt het spel zeer aantrekkelijk. Het is dan ook echt een spel waarbij toekomstige cheats als 'alle wapens' of 'unlimited ammo' niet genoeg zijn en tegelijkertijd zal een God Mode het hele spel meteen verpesten. Een wijze raad van een purist: mochten er SS2 cheats verschijnen, gebruik ze niet! Ga je wel cheaten, dan helpt dat een prachtig spel volkomen om zeep en ben je een geweldige game-ervaring armer. En dat zou zonde zijn, toch?





POWER TIP

Download de demo van het powerweb!







RAPPORT

graphics	8[8]
geluid	9[0]
originaliteit	9[2]
speelbaarheid	9[5]

- ▲ [illegible]
- ▲ Goede combi RPG, Thriller & Actie
- ▲ Bij je strot grijpende verhaallijn
- ▼ Besturing soms lastig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, 3D-videokaart, Windows 95
Fabrikant: Looking Glass
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 08-94055555



Een zeer spannend sci-fi horror masterpiece met ongekende diepgang, dat met name voor gamers die de sfeer van Half-life zo geweldig vonden, verplichte kost is. Gaat dat spelen!

JAN

THE GUARDIAN OF DARKNESS

In deze aktie-adventure met een grimmige titel draait alles om kinetische energie, paranormale krachten en een kale monnik.

RAPPORT

graphics	5°
geluid	6°
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	4°

▲ Vrij origineel concept
▲ [illegible]
▼ Beperkte engine
▼ Frustrerend control-systeem

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, minimaal 8 Mb schijfruimte (300 Mb aanbevolen), geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95, 3D-kaart.
Fabrikant: Cryo
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

5⁶

The Guardian Of Darkness is een in opzet aardige 3D action-adventure die echter slordig is uitgewerkt, snel gaat vervelen en waarvan ik betwijfel of je je de titel over een maand nog herinnert.
JAN

GEESTIG

De held van het verhaal, de kale monnik Ekna, lijkt als twee druppels water op de zanger/gitarist van de Smashing Pumpkins: Billy Corgan. Fans zullen dan ook denken 'hé, die depressieve, intens witte kop komt me bekend voor!'
Het achtergrondverhaal is een beetje combi tussen The X-files en The Exorcist. Enka is lid van een geheimzinnige organisatie The Gate die als doel heeft geesten en ander gespuis uit een andere dimensie (The Beyond) op te ruimen. Deze entiteiten zorgen namelijk voor een hoop rotzooi op aarde. Gelukkig is Enka paranormaal begaafd en kan hij geesten waarnemen en hun mentale energie lezen… wooh!

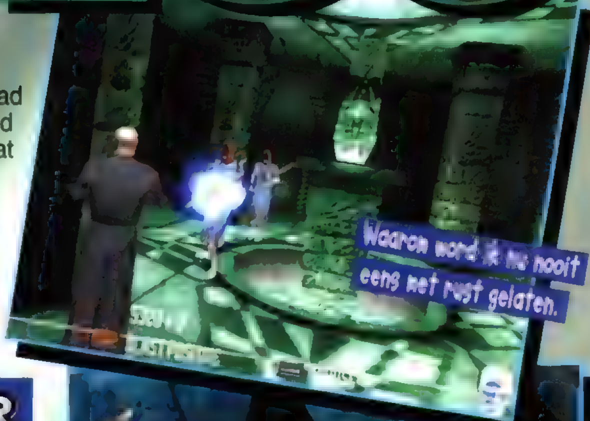
BEESTEN & GEESTEN

Wat de meest vreemde tegenstanders had op kunnen leveren, laat zich nu zien als een soort ondefinieerbare monsters en wezens alsmede een paar dozijn geesten. Naast het gegeven dat er weinig variatie zit in de bad guys, zijn ze kwa vormgeving soms echt te lullig voor woorden. Een soort spugende hoopjes in felle kleurtjes of lullige monsters die, nadat je de energie in een kamer hebt gelezen, opeens uit het niets opduiken en je helemaal lek torpederen.
Gelukkig heb je een paar spells in je mouwen waarmee je kunt attacken en verdedigen. Vaak is het knap lastig om de bad guys te raken terwijl jij dienst doet als levende schietschijf.

BEPERKT

De graphics stellen wat teleur en zijn eigenlijk Cryo onwaardig. Op zich zien de 3D omgevingen er redelijk uit, maar de engine is duidelijk beperkt. Als je bijvoorbeeld van de ene kamer naar een andere gaat, wordt het scherm zwart, dan wordt snel een nieuwe omgeving geladen en daarna ben je in de kamer.
Ook springen de items waarmee je iets kunt doen er te opvallend uit waardoor de rest wat valer is weggemoffeld. Ook de grote interaktieve objekten flikkeren en knipperen heftig alsof ze de rol van neonreclame op zich hebben genomen. Glitches zijn vaker regel dan uitzondering.
Als deze game kwa gameplay meer had geleken op bijvoorbeeld Thief: The Dark Project of Soul Reaver en een meer spooky atmosfeer had uitgeademd, dan had de game nog wel wat potentie gehad, maar nu is het niet meer dan een matige game die ook kwa controles te wensen overlaat.

POWER TIP
Verken eerst grondig een kamer voordat je ergens aan gaat zitten. Voor je het weet wordt er een blik geesten opengetrokken en ben je dood [illegible].



Waarom word ik nu nooit eens met rust gelaten.

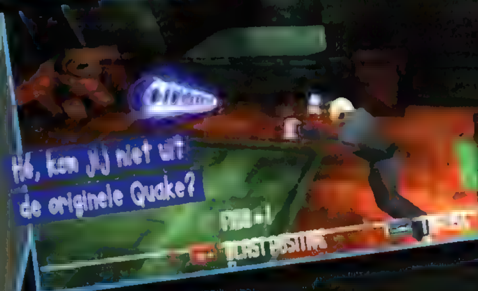


Waar is nu toch de plee? Ik sta op knappen!



Twee kaartjes voor de Magiër Manifestatie.


Jägermeister. Drink 'm ijs- en ijskoud.



Hé, ken jij niet uit de originele Quake?



Toch handig, je hoeft nooit meer een zaklamp nodig.



Het is maar goed dat ik een cursus 'Chinese gerechten bestellen in de moedertaal' heb gevolgd.

bonuslevel

Neem nu een abonnement op

POWER UNLIMITED

en kies uit één van deze twee dope games:





Ter waarde van ƒ 59,95




Ter waarde van ƒ 59,95

of kies voor een eenmalige korting van ƒ12,90 op een jaarabonnement.

Vul dus snel de antwoordkaart in!

Wil je extra snel gebruik maken van deze top aanbieding bel dan:
023 - 55 66 789
of kijk op www.powerweb.nl

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

Rainbow Six Rogue Spear

Duurt het meestal een jaar of twee voordat een tweede deel of sequel het licht ziet, de opvolger van Rainbow Six is er binnen een jaar. Is Rogue Spear een haastklus of gewoon een sterk staaltje van Red Storm?



Gestoorde terroristen

Trends, je ziet ze overal, dus ook in games. Het originele Rainbow Six stond aan de vooravond van een trend, namelijk het ontstaan van de first-person tactical combat game. Het opvallende van Rainbow Six was dat het geen monsters, aliens en boobytraps had, maar me toch keer op keer de griezels bezorgde, om de simpele reden dat het de werkelijkheid angstaanjagend goed nabootste en je als speler tegenover gestoorde terroristen stond.
Na Rainbow Six kwamen Delta Force en Hidden & Dangerous en er staan nog een aantal soortgelijke games op ons te wachten als SWAT 3, Delta Force 2 en Spec Ops 2.
Allemaal games waarbij je alleen of in teamverband moet sneaken in plaats van rennen, onopvallend moet schieten in plaats van je gun genadeloos om je heen te laten ratelen en waar je ronddoolt in realistische omgevingen.
Eén simpel foutje kan fataal zijn en ertoe leiden dat je meteen down gaat. Zo ook in Rogue Spear.

Engine

De rendering engine van RS is niet verbeterd maar helemaal nieuw. Dat is merkbaar want alles ziet er een stuk helderder en knisperend uit, maar verwacht geen revolutionair andere beelden ten opzichte van het originele Rainbow Six. Toch mag het resultaat er zijn. Zo is er een missie die zich afspeelt in een enorme opera en dat is echt een beauty (zie screenshots). Ook al weet ik dat er sterkere en betere engines zijn, de engine van RS creëert levendige levels met een absolute feel van realiteit. Bovendien zijn de levels zeer divers; van een missie op de icy Noordpool, tot een vliegtuigkaping binnen in een Boeing 747.
Handig is de map-optie, die echt is verbeterd. Nog steeds kun je met deze optie je routes plannen maar nu krijg je ook een 3D map op je scherm, waardoor je dus beter kunt zien wat je te wachten staat.
Over 'zien' gesproken, het zal nog vaak fout gaan in de missies, en je zult ze vaak over moeten spelen. Leuk is dan de replay-optie. Deze geeft de missie en jouw akties integraal weer, maar nu door de ogen van een ander teamlid of die van de terroristen, waarbij je kunt zien wat er precies waar fout ging. En als een missie wel in één keer lukt, is het erg cool om door de ogen van de terroristen te zien hoe jij en je squads de missie genadeloos klaren.

Tuff

Rainbow Six was behoorlijk tuff en dat geldt ook voor RS. Daarbij valt op dat de AI een stuk beter is uitgewerkt. In de originele game kon je nog zo stil sneaken, maar als een terrorist al een stofje van je bivakmuts zag of de schaduw van je schoenveter waarnam, begon ie al te knallen. In RS kun je diverse bad guys nu 'off guard' aantreffen. Hoe stiller je dus sluipt en hoe onopvallender je je voortbeweegt, hoe groter de kans dat je ze treft tijdens een moment van onoplettendheid waardoor je dus meer kans hebt ze uit te schakelen.
Aan de andere kant zijn de terroristen ook weer slimmer geworden. In het vorige spel kwam er altijd een terrorist kijken als hij geluid of schoten hoorde. Als je je dan verdekt opstelde, kon je de tegemoetkomende terrorist makkelijk om zeep helpen, mits je genoeg back-up had.
Hoort een mede-terrorist nu geschreeuw of gun-fire dan zal hij in geval van paniek wegspurten en zich verdekt opstellen. Zo gaan sommige van die stoute mannen in een hoek van een kamer zitten met de deur op


Ga jij even wat glühwein halen?

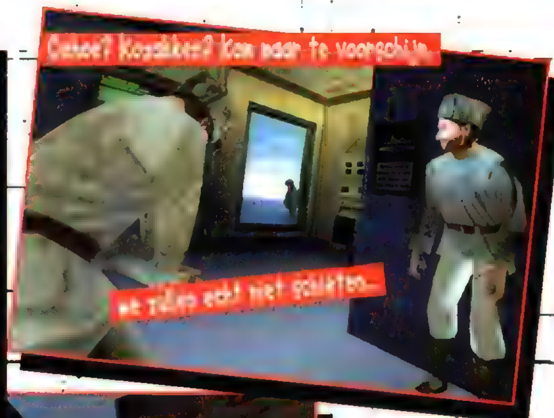

Oh, wat heb ik toch een leuke baan.


De moderne uitvoering van King Lear trok geen volle zalen.

Power Tip
Mocht je (te veel) geluid hebben gemaakt, hou je dan even gedeisd alvorens je missie te hervatten.


Duidelijk een geval van te veel wodka consumptie.


Dat doen we nog een keer over Jongens. Jongens..?


Oehoe? Kozakken? Kom maar te voorschijn. We zullen echt niet schieten...

een kiertje waarbij je echt moet oppassen voor laagvliegende kogels. De terroristen gedragen zich verder wat natuurlijker in hun omgeving(en) met meer inzicht in diverse situaties.

SPANNEND

Fans van het originele Rainbow Six hebben met RS dus absoluut een game in handen die ze tevreden zal stellen. De verbeterde graphics en AI, meerdere wapens en nog preciezere controle over je teams, maken dit voor de first-person tactical combat liefhebbers een spannende en fraaie uitdaging. Maar er valt (natuurlijk) ook het een en ander te niften. De schaduwkant van Rogue Spear is de hoge moeilijkheidsgraad. Het spel eist veel geduld en het plannen van je akties neemt veel voorbereidingstijd in beslag waardoor een deel van de gamers, net als bij het eerste deel, wellicht na een tijdje afhaakt.

Daarnaast had ik ook graag een groter overkoepelend en diepergaand verhaal gezien, in plaats van vijftien achter elkaar geplakte missies. Hierdoor krijgt RS toch meer het karakter van een add-on. Sterkste troef van deze game is echter nog steeds de ongekende spanning. Een shooter als Half-Life werd geprezen om zijn interaktieve gehalte en bloedstollende situaties. Nu is RS natuurlijk geen shooter maar als je zwetend met kloppend hart realistische situaties wilt naspelen dan ben je bij RS aan het juiste adres! Iedere misstap kan fataal zijn, de terroristen zijn lastiger dan ooit en het overleven van je team hangt volledig af van jouw beslissingen. Hoezo psychische druk?


Tsjing! ...


Even iemand van zijn bed lichten.




...is nog plek zat!



RAPPORT

graphics	8^6
geluid	8^5
originaliteit	8^0
speelbaarheid	8^3

+ Super spannend
+ Uitnodigende lokaties
- Meer een add-on dan een hele nieuwe game
- Nog steeds erg moeilijk

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 233 (met 3D videokaart)/ 266 (zonder 3D videokaart) 16 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95 of DOS 6.2.
Fabrikant: Red Storm
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

8^4

Rogue Spear heeft een beetje het karakter van een add-on maar dan wel een hele mooie, uitgebreide en rete-spannende die je bovendien niet snel zal hebben uitgespeeld. De moeilijkheidsgraad ligt nog steeds behoorlijk hoog, waardoor je je echt in het spel zult moeten vastbijten, wil je de gameplay kunnen waarderen. Die-hards, you be challenged!

JAN

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Een jaar geleden mocht Castrol Honda World Superbike Team zich heel even de beste motorrace-sim aller tijden noemen. Na een maand denderde EA's Superbike Worldchampionship echter hard over ze heen. Pakt Superbike 2000 de nummer 1-positie terug?

NIEUWE GAME?

Op het eerste gezicht is de gelijkenis tussen Castrol Honda Superbike Team en Castrol Honda Superbike 2000 groot. Zo groot zelfs dat zowel Ed als ik even twijfelden of we niet met dezelfde game te maken hadden. Uitgevers zijn tegenwoordig razend slim als het gaat om het verkrijgen van extra aandacht voor hun games.
Een bezoekje aan de website van publisher Midas Interactive leerde echter dat het wel degelijk om een nieuw stukje programmeerwerk ging. Zo bevat CHS 2000 tien nieuwe circuits waaronder die van Monaco, de framerate is sneller geworden (een heerlijke 60 frames op een Pentium II met Voodoo), de bewegingen van de coureurs en de crashes zijn sterk verbeterd, er is een betere Replay mode en de omgeving wordt compleet realtime gerenderd.

GRIND HAPPEN

Castrol Honda Superbike 2000 gaat binnenkort fikse concurrentie krijgen van GP 500 van Hasbro Interactive (zie nieuws) en geheid dat EA ook met een opvolger van Superbike Worldchampionship komt.
Het wordt voor mij echt moeilijk om aan te geven welke game je nu het best kunt kopen. Niet omdat ik dat niet durf, maar omdat de twee games die ik tot nu toe gezien heb, nauwelijks voor elkaar onderdoen. En ik verwacht niet dat EA straks met een pot bagger op de markt komt. Daarom vind je in deze review gewoon basic de positieve en negatieve punten van CHS 2000. Kun je lekker zelf de knoop doorhakken.
Motorracen is in het echt een stuk moeilijker dan autoracen. Hetzelfde geldt dus voor motorrace games op de PC. Reden: een motor is veel moeilijker onder controle te houden en de remweg is twee keer zo lang. Ik merkte dat zelf onmiddellijk. Doordat ik de laatste tijd veel autorace games had gespeeld, remde ik ook in CHS 2000 steeds heel laat in de bochten. Vergeet het maar dat je dan ook daadwerkelijk de bocht in gaat; negen van de tien keer is het grind happen.
Desondanks is het spelen van CHS 2000 geen frustrerende bezigheid. Ben je eenmaal gewend aan de wetten van de motorsport (zet gewoon wat helpfunkties aan), dan rij je zeker in de Rookie mode vrij snel met de besten mee. CHS 2000 racet overigens het lekkerst met een stuurwiel.

KLAPPEN EN SCHUDDEN

CHS 2000 ondersteunt Force Feedback, maar ik was niet bepaald onder de indruk van de klappen en het schudden. Zo kent CHS 2000 nog een paar minpuntjes. De tussentijden staan bijvoorbeeld flets rechts bovenin in de hoek aangegeven en dat is nu juist de plek waar je niet snel kijkt. Doe je dat wel, dan verlies je geheid je motor uit het zicht.
De crashes zijn weliswaar verbeterd, maar ik vond dat de mannetjes nog steeds houterig van hun opgevoerde fietsjes vielen. Op de motor zelf bewogen ze wel mooi. Verwarrend is het feit dat de steeds je eerste versnelling moet inschakelen als je na een crash weer op de bike bent geklauterd.

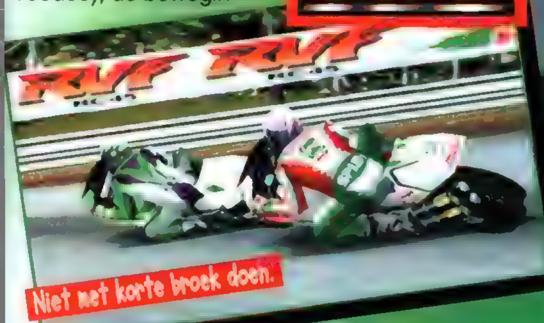
Zeker in het begin verwacht je dat je meteen kunt wegscheuren. Grafisch gezien is CHS 2000 in orde; de circuits liggen er florissant bij en de aktie is fast en furious. Als je wilt weten hoe mooi CHS 2000 is, check dan eens het Motegi-circuit bij nacht.

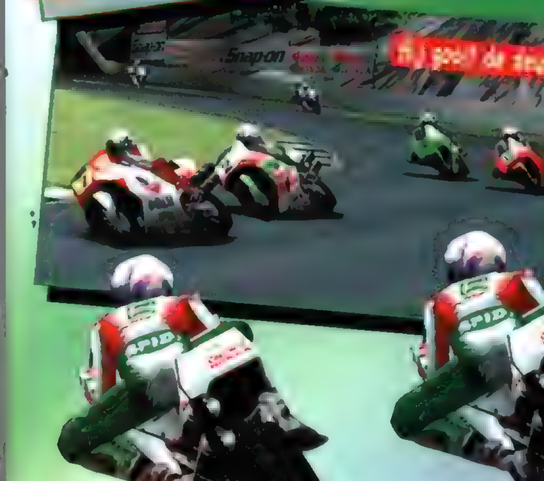
POWER TIP

Als je begint met Castrol Honda Superbike 2000, kun je het beste eerst het makkelijke circuit van Motegi [illegible]


File


Shit, waar komt die [illegible] vandaan?


Niet met korte broek doen.


Hij gooit de deur dicht.


Ik heb duidelijk meer vermogen.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,5
originaliteit	8,0
speelbaarheid	9,0

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
- Kleine slordigheidjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 24 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Interactive Entertainment
Distributeur: Audax
Tel: 0161 - 457623

8,5

Castrol Honda Superbike 2000 is klaar voor de strijd met de concurrenten. De game biedt een lekkere besturing, mooie beelden en razendsnelle aktie. Dat wordt straks lastig kiezen.

J.J

Hell Night

Het is alweer een tijd geleden dat we op de PlayStation een fatsoenlijke adventure hebben langs zien komen en dat realiseerden ze zich bij Atlus software maar al te goed. Geen wonder dus dat we nu getrakteerd worden op Hell Night.

BETROKKENHEID

Horror verkoopt, dat hebben we kunnen zien aan het succes van Resident Evil en een hele reeks spin-offs en rip-offs. Over het algemeen kun je zeggen dat we alles nu wel zo'n beetje hebben gehad als het op raadselachtige, onverklaarbare en monsterachtige scenario's aankomt, maar de nummer één van horrorverhalen blijft toch het plot waarbij een genetisch experiment fout gaat en de wereld vernietigd dreigt te worden. Ook Hell Night tapt uit dit vaatje en doet verder ook geen enkele moeite om dat te ontkennen. Dat wil niet zeggen dat het spel niet origineel is, want Atlus heeft op vele fronten een vernieuwende aanpak doorgevoerd die het spel tot een onverwachte hoogte weet te brengen. Eén van de dingen waar zwaar de nadruk op ligt, is een groot gevoel van betrokkenheid. Ze hebben dit gedaan door je in first person te laten ronddwalen en alle gebeurtenissen en ontmoetingen als een toneelstukje voor je op te voeren. Dankzij een prima filmische aanpak blijkt dit heel aardig te lukken.

RAADSELACHTIGHEID

Het verhaal speelt zich af in Japan. Je bent een business man op weg van je werk naar huis in de metro als er plotseling van alles mis gaat. Er doen al geruime tijd verhalen de ronde over vermissingen van mensen in de metro, wat iets te maken schijnt te hebben met een raadselachtige sekte die zich bezighoudt met voorspellingen over het einde van de wereld en wat ons staat te wachten als het nieuwe millennium aanbreekt. Anyway, die metro ontspoort omdat er iemand op de rails loopt, en binnen no time is iedereen dood en ben jij als enige overgebleven, samen met de jonge Naomi die eigenlijk al lang thuis had moeten zijn van haar moeder. In plaats van dat je wat moeite doet om het meisje gerust te stellen, ga je ervandoor en blijkt ze je ook nog eens te volgen. Je klimt de omgevallen metro uit en terwijl achter je gegil en gekrijs duidelijk maakt dat het nu écht de hoogste tijd is om te gaan, vlucht je een openstaande deur in. Vanaf hier moet je het helemaal zelf zien op te lossen met zo nu en dan een klein beetje hulp van Naomi. Als je haar in leven weet te houden tenminste. Atlus software is er met Hell Night in geslaagd om een spel te maken waarbij de verwarring en de drang om op zoek te gaan naar een verklaring totaal zijn. Er gaat wat mij betreft niets boven de combinatie van vechten voor je leven en uitzoeken wat er eigenlijk allemaal aan de hand is.

Ja, dat krijg je er nu van.





RAPPORT

graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	7°
speelbaarheid	7°

- ▲ Mooie adventure
- ▲ Broeierige sfeer
- ▼ Voorspelbaar plot & stom monster

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Atlus
Distributie: Konami
Tel: 020-4223411

7⁵

Loop nou gewoon door.

Het monster.

Haha, een breekijzer. Spannend!

MANKIND

Een online space shooter/Real time strategy spel uit Frankrijk, helemaal in 3D en met meer dan 900 miljoen planeten die allemaal anders zijn en andere eigenschappen hebben. Klinkt goed, toch?

3D??? NEE...

Ik moet zeggen dat Mankind in het begin een beetje onoverzichtelijk is. Het is niet helemaal duidelijk wat precies de bedoeling is en de uitleg die in het Frans is, wil ook niet echt helpen. De Mankind website waar je altijd terechtkunt voor informatie en online speler-statistieken, was toen ik het spel net begon te spelen nog niet klaar en bij elke pagina die mij uitleg in het Engels beloofde, stond 'under construction'. Dit probleem zou overigens verholpen moeten zijn tegen de tijd dat je dit leest.
Dat het spel helemaal in 3D is, is eigenlijk niet waar. Het staat wel op de doos, maar het is niet mogelijk om, zoals bijvoorbeeld in Elite, alle kanten op te vliegen. De ruimteschepjes en planeten zijn allemaal heel mooi 3D gemaakt, maar de achtergrond is gewoon een platte laag van sterren zodat je alleen maar naar links en rechts en naar onder en boven kunt vliegen. Heel jammer eigenlijk, want het hele ruimtegevoel wordt hierdoor een stuk onrealistischer.


Dat wordt knokken geblazen.


Planeten lijken op aardappels.

RONDZWERVEN

Tijdens het spel is het heelal opgedeeld in twee rivaliserende koninkrijken. Als je inlogt, word je automatisch ingedeeld bij een van deze twee en wat je verder doet, bepaal je helemaal zelf. Je kunt een soldaat worden in dienst van de keizer, je kunt gaan handelen, je kunt een soort huurling worden of je kunt gewoon op alles schieten wat beweegt en overal schijt aan hebben.
Toen ik het spel voor het eerst speelde, had ik hele nobele plannen, maar als je na drie uur spelen nog steeds geen hond bent tegengekomen, ben je al gauw geneigd om al je nobele plannen te laten varen en gewoon op zoek te gaan naar leven in het heelal. Ik moet zeggen dat het spel wat dat betreft ultra-realistisch is. Je weet namelijk dat er leven in het heelal is, maar probeer het maar eens te vinden. Ik heb werkelijk uren rondgezworven op zoek naar medespelers en ze gewoon niet gevonden. Wel zag ik hier en daar ruimteschepen die schijnbaar levensloos door het heelal dobberden, want wat ik ook deed, ik kreeg er geen reactie uit. Ik denk dat ik daarmee gelijk ben aangekomen bij het voornaamste minpunt van dit spel. Er zijn gewoon te weinig andere online spelers. Ik neem aan dat dat in de toekomst zal veranderen maar op dit ogenblik viel het me vies tegen. Het is op zich vreemd: nu er steeds meer van dit soort 'online only'-spellen komen, wordt de kans ook steeds groter dat er een aantal tussen zit die het niet gaan redden. En daar komt nog eens bij, dat als een spel te weinig spelers heeft om leuk te zijn en je leest dat in een blad, dat er ook niet echt veel spelers bij zullen komen. Er is eigenlijk maar één spel waarbij dat goed is opgelost: Everquest heeft namelijk een perfecte balans gevonden tussen echte tegenstanders en computer-tegenstanders, en dat is iets waar ze bij Vibes online gaming nog veel van kunnen leren.


Of toch niet?

RAPPORT

graphics	8°
geluid	7°
originaliteit	7°
speelbaarheid	7°

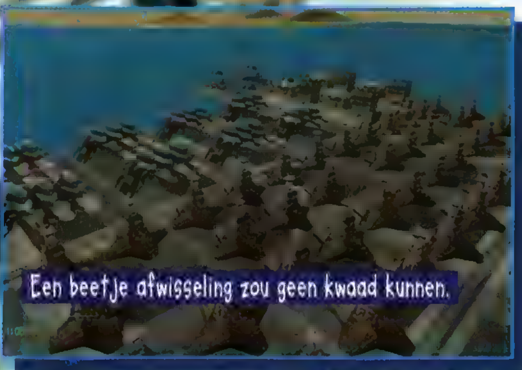
+ De eerste echte online space game
+ Een heel jaar lang spelen zonder extra kosten
- Nog te weinig spelers
- Niet écht 3D

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeem Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95/98, Internet-aansluiting
Fabrikant: Vibes/Cryo Networks
Distributie: Infogrames
Tel: 040-2393555

7³

Mankind is een mooi online ruimtespel maar door een gebrek aan echte levende tegenstand vallen alle goede bedoelingen een beetje in het water. Check dit spel over een tijdje, zodat het aantal spelers misschien een beetje is gegroeid en de support beter is geworden.
BORIS

POWER TIP
Check eerst de website www.mankind.net voor patches en spelers-statistieken.


Een beetje afwisseling zou geen kwaad kunnen.


Maar het valt allemaal een beetje tegen.

review

Mario Golf 64

Jaja, ze blijven melken daar bij Nintendo. Mario is nu eenmaal de meest succesvolle naam op de markt en waarom zou je dan niet proberen het onderste uit de kan te halen? Ik geef ze geen ongelijk.

GEEN LOODGIETERS

Het is alweer een tijdje geleden dat Mario zijn geliefde prinses Peach redde in Super Mario 64. Sindsdien genieten Mario en zijn vrienden van een lange welverdiende vakantie. Bowser heeft zich koest gehouden de laatste tijd, dus besloot Mario om met zijn beste vrienden een potje te gaan golfen. Helaas laten ze bij de sjieke Walialae Country Club geen ondermaatse loodgieters toe, dus moesten ze hun eigen golfgame gaan maken. Het resultaat zit nu in mijn Nintendo.

GEEN COMBINATIE?

Nu zou je denken dat Golf en Mario niet echt een goede combinatie vormen, maar daar kan je je lelijk in vergissen (dat deed ik immers ook). Hoewel de personages (tien in totaal) natuurlijk niet erg serieus genomen kunnen worden, is er veel aandacht besteed aan het realisme. Wind, ondergrond, regen; alles heeft invloed op het spel. Niet zo raar ook als je beseft dat Nintendo aan het bedrijf Camelot heeft gevraagd om Mario Golf 64 te programmeren. Datzelfde bedrijf was ook verantwoordelijk voor Hot Shot Golf voor de PlayStation, een spel dat wereldwijd meer dan 1,5 miljoen exemplaren verkocht.

KLASSIEK

De gameplay van Mario Golf 64 is vrij klassiek, in die zin dat je met een power-bar en een precisie-bar werkt. Je begint een slag door de juiste golfclub te kiezen (het slaghout, voor leken) om de afstand te bepalen en vervolgens kies je de richting waarin je slaat. Je moet hierbij wel rekening houden met de richting en kracht van de wind. Als je klaar bent, druk je op een knop, waarna de power-bar zich vult. Wil je zo hard mogelijk slaan, dan moet je zorgen dat je, precies op het moment dat de power-bar vol is, weer op een knop drukt. Daarna gaat de power-bar weer leeglopen en moet je precies op een lijntje in de precisie-bar weer drukken. Druk je er iets naast dan kan de slag afwijken naar links of naar rechts (slice of hook). Meestal wil je precies op het lijntje slaan, maar als je wat verder gevorderd bent en je wilt om een boom heen hooken, dan moet je juist iets naast het lijntje slaan. Ingewikkeld? Nou, het is moeilijker om het uit te leggen dan om het te doen.

VEEL GATEN

Hoe leuk Mario Golf 64 is, ondervonden Skate en ik in een plezierig spelletje op baan 1. MG64 heeft zes banen van elk 18 holes en zoveel heb ik er nog nooit in een console-spel gezien. Hoewel golf in het echt vrij moeilijk is - ik speel het zelf uiteraard dagelijks - valt het op de console best mee. Toch is het uitdagend genoeg om er plezier aan te hebben en dan hebben wij alleen nog maar de eerste baan uitgespeeld. De duidelijke bediening en mooie graphics maken van MG64 een hele goede golfgame.

Putten vereist opperste concentratie.

Prinsesje is blij met haar birdie.

Ook golfen is een aktiespel.

Skate is in de winning mood tegen Bjørn.

Had ik nu maar mijn lieslaarzen meegenomen.

RAPPORT

graphics	9,0
geluid	9,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	9,5

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Camelot
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

8,8

TRAITORS GATE

Een kraak zetten om een toekomstige kraak voor te zijn. Klinkt raar, maar daar draait het om in deze Spy-adventure Traitors Gate.

KROON-JUWELEN

Het Pentagon heeft ook altijd wat. Nu zijn ze weer zwaar in paniek omdat de Britse Kroonjuwelen wel eens gestolen kunnen worden. Geheime plannen over de bewaking en beveiliging van deze onbetaalbare, ziekelijk dure, glimmende, opgepoetste, fonkelende juwelen zijn in handen gevallen van een terroristische organisatie en dus is een kraak in de nabije toekomst niet uitgesloten. Om de bad guys voor te zijn, stuurt het Pentagon zelf een super spy naar de London Tower om de kroonjuwelen weg te grissen en ze te vervangen door replica. Echter, de Britten mogen van niks weten, want als die erachter komen dat Amerika de geheime plannen heeft laten jatten, hangt er een internationaal schandaal in de lucht. Stress alom dus.

GOODIES

Gelukkig speel jij de coole spy die met behulp van een hele reeks James Bond-achtige goodies op pad gaat. Echter, je goodies liggen her en der verspreid dus je moet ze wel gaan zoeken. Deze goodies zijn dingen als een knijptang, foto-mail, een PDA, explosieve kauwgom, een lockpick, een kruisboog met sleeping bullets, een mini torch, een keycard cracker en ga zo maar door. Q heeft overuren gedraaid. Leuk is dat je verschillende raadsels en obstakels op verschillende manieren kunt oplossen. Traitors Gate is dus minder lineair dan de meeste adventures.

FOTO'S

Het spel speelt zich dus helemaal af in en rondom de London Tower inclusief het aromatische riool. Snuf, snuf. Daarvoor hebben de makers duizenden foto's genomen om het zo echt mogelijk te laten lijken. Wat ik nu graag had gezien was een echt 3D spel met een shooter engine om een soort spel als Thief te maken met het thema van Traitors Gate. Nu blijft het toch een adventure en dat speelt soms gewoon erg statisch. Vooral in het riool duurt het erg lang voordat je van A naar B komt. Je loopt, het beeld scrollt mee, je staat stil, je gaat weer verder, het beeld scrollt mee en je staat weer stil. Toch wordt de 'spionsfeer' steeds goed gehandhaafd en is Traitors Gate een spannende game!

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Veel spy goodies
- ▲ London Tower knap nagemaakt
- ▼ Statisch
- ▼ Interface neemt halve scherm in beslag

PC CDROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, Minimaal 100 MB Schijfruimte, geluidskaart, 8x cd-speler, Windows 95
Fabrikant: R&P Electronic Media
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

8⁰

POWER TIP

Shit! Ontdekt.

In dit hokje liggen de zwaarbewaakte kroonjuwelen.

Zo, van hem hebben we geen last meer.

Niet schieten, ik ben slechts een nachtelijke [illegible]

De kroon op z'n werk.

Laten we bidden dat alles goed gaat!

Je mag alles van me weten, behalve m'n pin.

The New Tetris



Spaar en je hebt wat.

Zelden lees je de woorden 'nieuw' en 'Tetris' in één zin, laat staan in de naam van één videogame. Nintendo durfde het aan.

OUWE MEUK?

Toen ik de cartridge kreeg van de PU-boss zelf, gingen er twee dingen door me heen. Of we hebben hier te maken met een slimme nieuwe variant op het nog steeds immens populaire Tetris, of Nintendo brengt ouwe meuk uit met een slimme nieuwe naam. Hoe dan ook, ik speel nog vrij regelmatig Tetris op de Game Boy, dus mij krijg je wel enthousiast. Aan de andere kant ben ik als Tetris-fan natuurlijk ook heel kritisch.

POWER TIP

SUFFE SPOOKJES

Na Skate achter de Nintendo te hebben weggesleurd, kon ik beginnen. Over sommige opties zal ik heel kort zijn. De single player optie biedt namelijk weinig nieuws. Je kan net als bij andere Tetris-varianten kiezen tussen Marathon-mode (doorgaan tot je erbij neervalt), Sprint-mode (zo veel mogelijk lijnen weghalen binnen 3 minuten) of Ultra-mode (zo snel mogelijk 150 lijnen opruimen). Het grootste verschil is dat je onderin je scherm een soort spookverschijning ziet van het blok dat naar beneden komt zodat je precies kan zien hoe die valt. Ik vond het een beetje suf en je kan dit zelfs niet uitzetten. Wat ik ook voor het eerst zag, was het zogenaamde reserveblok. Dit is een blok dat je bewaart en kan omruilen met het huidige blok op het moment dat dat beter uitkomt.

ROTZOOI

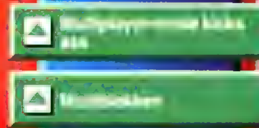
Je kan ook in je eentje tegen de computer spelen. In deze mode kan je de tegenstander opzadelen met zogenaamde 'garbage' (rotzooi). Telkens als jij meer dan één lijn tegelijk opruimt, komen er bij de tegenstander lijnen bij. Je kan die rotzooi nog eens vergroten door eerst multiblokken te creëren. Multiblokken zijn blokken van vier bij vier stenen die je maakt door gewone blokken te combineren. Je hebt zilveren en gouden multiblokken. Als je een gouden multiblok opruimt, wordt de tegenstander overspoeld met rotzooi!

LACHEN EN HUILEN

Het leukste is toch de Multiplayer-mode. Mark, Skate en ik hebben zeker twee uur zitten schelden, slijmen, lachen en huilen terwijl we elkaar te lijf gingen met massa's rotzooi. Je kan op verschillende manieren met de rotzooi omgaan. Je kan bijvoorbeeld één speler de klos laten zijn. Alle rotzooi die door de tegenstanders wordt gecreëerd, komt dan bij die speler terecht, totdat die speler zelf een lijn opruimt. Dan selecteert de computer een andere pechvogel, en zo gaat dat dan door. Leuker is de mode waarbij je zelf tijdens het spelen kan bepalen aan wie je jouw puin kado wilt doen. Het wordt dan lekker persoonlijk. Als één speler dreigt te winnen, kan je hem met z'n allen van rotzooi voorzien, waarna hij weer helemaal opnieuw kan beginnen met puin ruimen. Geeft Mark mij drie rijen puin, krijgt hij er net zo makkelijk weer vier terug. Met een 'sorry, was voor Skate bedoeld', probeerde ik me nog onder zijn puin uit te redden, maar Skate en Mark hadden een pact gesloten, waarna ik al snel bedolven werd...

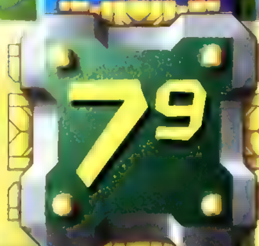
RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	9⁰



- Kan het spook-blokje niet uitzetten
- Zo 'nieuw' is ie nou ook weer niet

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100



The New Tetris is een beetje een grote naam voor een gewone Tetris met wat leuke toevoegingen. Kijk op het Net, daar vind je massa's slimmere varianten. Dat neemt niet weg dat de Multiplayer-mode echt lachen is en er is een reward-systeem ingebouwd dat je lijden zal zoethouden.

BJØRN




De nieuwe PU-chief wordt gerotzooilummeld.

Dit wordt een van de zeven wereldwonderen.

2132 LINES NEEDED
A HALL B EXIT


Bjørn tegen Skate. Een oneerlijke strijd!



En dan verlies je geheid.

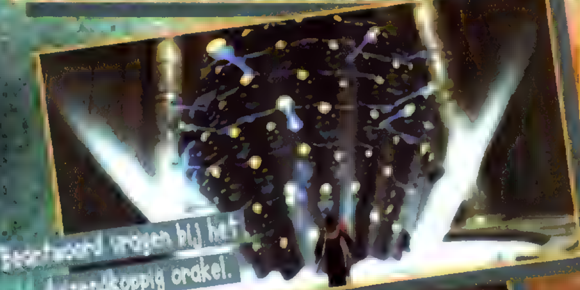

Zoals jullie zien wordt Bjørn behoorlijk genaaid.

BLACK MOON Chronicles

Black Moon Chronicles is met name in Frankrijk een zeer populaire strip. En daar hebben ze nu een strategy game van gemaakt. Wordt de PC game Black Moon Chronicles dan net zo populair?


Is het een vogel? Is het een vliegtuig?


Rustig, niet zo dringen, man!


Beantwoord vragen bij het duizendkoppig orakel.







Black Moon Chronicles is dus ook een strip, zoals je hier kunt zien.





NADEREND ONHEIL VAN DE MAAN?

Cryo is met name bekend door zijn adventures. Ik was dan ook zeer verbaasd dat ze ineens met een fantasy strategy wargame op de proppen kwamen. En toen ik de game BMC (Black Moon Chronicles) begon te spelen, was het ook nog eens de dag van de Eclips. Die Eclips was overigens in Amsterdam een flinke tegenvaller. Door de wolken heen en met zo'n belachelijk brilletje zag je bar weinig, maar ja, dan had ik maar in Frankrijk moeten gaan scouten. In ieder geval vond ik het wel een mooi toeval dat op de dag van het testen van deze game, de Maan daadwerkelijk in de wereld voor verduistering zorgde. Of was het een teken van naderend onheil qua inhoud van deze game? En bestaat er wel zoiets als toeval?

AANSLUITING

Oké dan, voor we echt afdwalen. In ieder geval kan bovenstaande vraag gedeeltelijk met 'Ja!' beantwoord worden. BMC is een aardige game maar heeft een aantal storende elementen. Daarbij komt dat er nog tig ander RTS-games zijn en iedereen inmiddels de nieuwe C&C, Age Of Empires II of TA: Kingdoms aan het spelen is. Je moet dus wel van goede huize komen wil je tegengas kunnen bieden. Het verhaal in BMC is dat je de huurling Wismerhill speelt, die zich moet aansluiten bij een van de vier rivaliserende groepen. De legers van the Empire, the Justice, the Light of the Black Moon. Eenmaal getraind en bij een leger aangesloten krijg je de mogelijkheden om je leger uit breiden, gebieden te veroveren, kastelen te managen en je troepen sterker te maken. En je kunt vechten in verschillende campagnes, maar voor het zover is moet je wel heel veel research en management doen. Ook ben je vaak uren op kaarten aan het klikken met kleine symbooltjes om van hot naar her te komen. Dat haalt de rek uit de actie en dat is niet tof.

DRINGEN

Ga je eindelijk vechten, dan wordt het al snel onoverzichtelijk. Soms zie je de steden vanuit een schuin perspectief, maar je troepen zie je vaak vanuit een loodrecht perspectief. Dat is al niet zo je van het, maar bovendien lijken je eigen units, die bijna altijd in vierkante bataljons komen, erg veel op elkaar en is het dringen geblazen op het slagveld. De verhaallijn is wel een stuk dieper dan bij de meeste wargames en de fantasy wereld wordt goed uitgebouwd. Maar of dat genoeg is om deze game tot een topper of zelfs een subtopper te maken, vraag ik me af.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	7⁰
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	7⁰

- 'Gekloonde' [illegible] units
- Veel geklik

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 99, 95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, Windows 95
Fabrikant: Cryo Interactive
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7⁸

Een aardig idee, alleen niet helemaal goed uitgewerkt. Het spel heeft veel juicy filmpjes die het verhaal illustreren, maar daar trek je dit spel niet mee. Voordat je echt aan vechten toekomt, ben je veel aan het rondklikken. Bovendien vind ik de rechttoe rechtaan van boven view lichtelijk naadje. Desalniettemin een aardige RTS voor doorbijters, maar met storende elementen.

JAN

MONSTER TRUCK MADNESS 64

De aspirant-truckdrivers onder jullie hebben inmiddels al tot twee keer toe op de PC kunnen genieten van dit brute racespel. Nu is het de beurt aan de N64-bezitters om eens flink uit hun dak te gaan met MTM 64, een racer waarin een hoop, zoniet alles, geoorloofd is.

RESPECTABEL

Op de PC kregen de twee delen een goede score; deel 1 werd beloond met een 8.6, terwijl de opvolger er met een 8.0 ook behoorlijk vanaf kwam. Er mag dus geconstateerd worden dat MTM een zeer respectabele titel is, maar nu zal natuurlijk moeten blijken of ook de Nintendo-versie een goede beoordeling krijgt.

Wel, aan de graphics zal het in ieder geval niet liggen; de negentien verschillende wagens zien er dik in orde uit en dat kan ook gezegd worden van de parcours en anderssoortige trajekten waar je op rijdt.

Ook wat de opties betreft doet deze versie niet onder voor zijn voorgangers. Zo zijn er zeven verschillende gameplay-opties, en is er tevens de mogelijkheid om met z'n vieren in de Four Way Split Screen mode te spelen.

AANPASSEN GEBLAZEN

Voor deze MTM-versie is een compleet nieuwe graphics engine in het leven geroepen; je kunt dus niet spreken van een ordinaire PC-conversie.

Al met al valt er dus genoeg te genieten, tenminste als je de bediening van de wagens een beetje onder de knie kunt krijgen. De 4x4's vertonen namelijk een compleet afwijkend rijgedrag ten opzichte van alle andere typen wagens waarmee je in de afgelopen jaren op de consoles hebt kunnen racen. Geen hoge snelheden, maar steeds weer een beroep doen op je rempedaal wanneer je een van de vele bochten in moet duiken. Je zult in het begin dan ook meer dan eens over de kop gaan, omdat het voor de doorgewinterde racer niet altijd even hard genoeg gaat. Aanpassen geblazen dus.

VOETBAL? IJS-HOCKEY?

Gelukkig zijn er her en der powerups te vinden op en langs de met checkpoints vergeven parcours (waar grenzen trouwens ontbreken. Dope!). Verscheidene soorten bommen, items die je tijdelijk vleugels of statische elektriciteit geven (tegenstanders knallen tien meter de lucht in wanneer ze tegen je aan botsen), en vele andere gadgets geven het competitieonderdeel (Rally of Circuit) van de game een hoog amusementsgehalte.

Ook leuk, maar naar mijn idee wat minder interessant, zijn de multiplayer-opties; zo kun je tegen elkaar voetballen of ijshockeyen met een gigantische bal of puck (beide zijn zeer lastig te bedienen), en is er tevens de mogelijkheid om een spelletje Summit Rumble te spelen. Dit is de aardigste optie van de drie, waarbij het erom gaat dat je van iedereen het langst op een hoog platform blijft zonder eraf geknikkerd te worden door je tegenstanders.

Zoals ik al eerder zei: genoeg variatie, maar daar zul je pas van kunnen genieten wanneer je de bediening een beetje onder de knie krijgt.

De aftandse hard rockmuziek past wel bij het spel, maar klinkt gewoon gedateerd, en ik geloof ook niet dat je de trucks tot in de puntjes kunt afstellen zoals jij dat graag wilt. Da's minder, maar geen ramp.

MTM 64 is gewoon een hele aardige racegame waarbij de liefhebbers wel door dat soort dingen heen zullen kunnen kijken.



Die rode knop is zeker voor de schietstoel?

Met een pisboogje er omheen.

Two Player mode: nistig.

Tussen de wagens bevindt zich ook een handvol WCW/NWO Monster Trucks.

De zon staat wel erg laag vandaag.

Voetbal? Ik zie anders geen voeten.

RAPPORT

graphics	8.4
geluid	7.5
originaliteit	8.5
speelbaarheid	7.0

Lastige bediening

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2495
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911

7.9

Los van een aantal 'flaws', telt MTM 64 genoeg pluspunten om uit te groeien tot een waardige variant op de vele standaard racers die de consoles rijk zijn. Eenmaal gewend aan de besturing ervan, kun je er nog een hoop lol aan beleven. Zeker met je maatjes.
SKATE

FreeSpace 2

Langzaam maar zeker worden de systeemeisen voor games steeds hoger. Een Pentium II 300 als minimale eis is al geen uitzondering meer. Om Freespace 2, de opvolger van Conflict Freespace: The Great War, te kunnen spelen, moet je een flinke knaap in je kamer hebben staan.

TERRANS EN SHIVANS

Freespace 2 is de opvolger van Conflict Freespace: The Great War. De laatste titel werd in het begin bot betiteld als een Wing Commander-kloon. De gamers dachten hier echter anders over en haalden het spel vrij massaal in huis. Uiteindelijk was CF spacesim van het jaar.
F2 gaat door waar CF ophield. 32 jaar na het einde van de oorlog tussen de Terrans, Vasudans en de Shivans, is het heelal een beetje wrakkig. Van de eens zo roemruchte Shivans-dynastie is weinig meer over en de Terrans hebben alle moeite om hun rijk bij elkaar te houden. De alliantie tussen de Vasudans en de Terrans, de GTA, bestaat nog steeds. En dat is maar goed ook, want de rust houdt in dit spel niet al te lang stand. In de verre uithoeken van het heelal is men namelijk al weer aan het bakkeleien geslagen. Het zal je niet verbazen dat in veel gevallen de Shivans de veroorzakers van de ellende zijn. Als piloot van de GTA word jij er samen met je maten op uit gestuurd om deze twisten de kop in te drukken. Verder zal een admiraal van de GTA gaan muiten en gooit de aarde in het verloop van het spel ook nog flink wat roet in het eten.

FRED 2

Developer Volition heeft zich bij het maken van F2 voor een groot deel gericht op het verbeteren van de Multiplayer-mode en het toevoegen van Fred 2, de Free Space Editor. In het eerste geval was dat geen overbodige luxe, want die mode was in CF zwaar buggy. Ik moet zeggen dat ze net werk hebben geleverd. Er zijn talloze goede deathmatches en teamplay-opties aanwezig en de netwerkopties werken prima. Met Fred 2 kun je het leven van F2 aanmerkelijk rekken. Het is echt vrij eenvoudig om een eigen heelal in elkaar te zetten.
F2 is gebaseerd op de engine van CF. En dat is link, want door met een 'verouderde' engine te werken, loop je de kans dat je concurrenten je op grafisch gebied voorbij stuiven. Persoonlijk denk ik dat het wel meevalt. De omgeving met zijn planeten en sterren ziet er flashy uit. De kleuren zijn fel. Vooral het paars en het geel steken er uit. Gaaf is het effect als je langs een zon scheert. Voor een paar seconden word je echt verblind. Ook de spaceships en de immense 'capital ships' zien er prachtig gedetailleerd uit. Helaas steigert de PC wel als er een groot aantal voertuigen in beeld komen. En dat gebeurt nogal snel, aangezien het spel 70 verschillende voertuigen kent. Ik ben daarom bang dat je absoluut een Voodoo II-kaart voor dit spelletje moet hebben.

WINGMEN

Qua gameplay wijkt F2 weinig af van WC. Je gaat de strijd met de vijand vanuit de cockpit aan. De zeer uitgebreide interface maakt het onder meer mogelijk commando's aan de wingmen te geven en te praten met het moederschip.
De actie is verdeeld over tientallen missies, die worden onderbroken door briefings en voorgerenderde cutscenes. De campagne is dynamisch van opzet. Het verloop van het spel wordt bepaald aan de hand van jouw prestaties. Er zijn zelfs verschillende subplots. Je kan die opdrachten aangaan, het moet niet. Je kunt het spel ook zonder ze uitspelen. Maar hé, die subplots leveren je wel enkele uren extra spelvreugde op.

POWER TIP

Let in het begin goed op wat jouw commandant zegt. Anders kom je niet ver in de [illegible]

RAPPORT

graphics	9.0
geluid	8.5
originaliteit	8.0
speelbaarheid	8.5

+ Verbeterde Multiplayer-mode
+ [illegible]
+ Flashy heelal
- Loodzware systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs N.N.B.
Systeemeisen: Pentium II 200, 32 MB RAM, 3dfx-videokaart, Windows 95/98
Fabrikant: Volition
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8.5

Als FreeSpace 2 al een kloon van Wing Commander is, dan hebben we hier wel te maken met een hele fijne kloon. Veel missies, mooie graphics, een shitload aan voertuigen en een sterke Multiplayer-mode. Wat wil je nog meer?
J.J.



The Next Worlds

[illegible] The Next Worlds.

RAPPORT

graphics	6⁵
geluid	6⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	6⁵

▲ [illegible]

▲ [illegible]

▼ [illegible]

▼ Statische omgeving

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95, 3D-kaart.
Fabrikant: Buka Entertainment
Distributeur: Pride Interactive
Tel: 0317-422224

6⁷

[illegible]

JAN

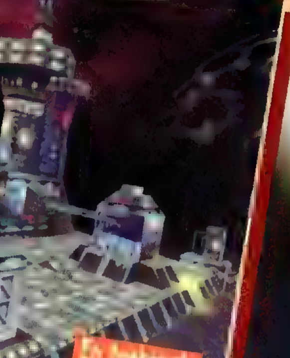
ROCHEL EN KWIJL

Wanneer [illegible]

[illegible]







[illegible] ruimte-[illegible], maar ook [illegible] draak of sprink-[illegible], zijn een paar van die vervoermiddelen waar je ook lekker mee kunt knokken.

Looney Tunes

Sinds er consoles zijn, is er een lucratieve handel in Looney Tunes licenties om Daffy, Bugs, Tweety en dergelijke sterren te gebruiken voor games. Helaas levert dat niet altijd een goed spel op.



BEKENDE KLEUREN

Nu weet ik het niet zeker, maar volgens mij heb ik dit spel al eerder gezien, maar dan in zwart/wit. Ik kan me ook vergissen, want de Looney games lijken erg veel op elkaar. Tot nu toe zijn het allemaal side-scrolling platformgames (met uitzondering van Tweety en Sylvester vorig jaar) die ik langs heb zien komen. Dit is er ook weer een.

BEST VERMAKELIJK

In het spel mag je in elk level met een ander personage spelen uit de bekende cartoonserie. Zo begin je het eerste level met Daffy Duck, die als wapen een frisbee heeft. Een handleiding is niet nodig, want het is allemaal zulke bekende koek dat je wel een enorme analfagamer moet zijn als je hier geen raad mee weet. Behalve met Daffy speel je in latere levels ook met Tweety, Porky Pig, Taz, Speedy Gonzales, Road Runner en Bugs Bunny. Alle levels zijn ook aangepast aan wat je gewend bent van de tekenfilmfiguren (Tweety vliegt en Road Runner rent). Het ligt allemaal erg voor de hand. Toch is het spel best vermakelijk, en dat komt dan vooral omdat ik Road Runner en Bugs Bunny erg leuk vind. In de game zijn ze prima getekend en komisch geanimeerd.



SSSch, weet birdie.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	6⁰
originaliteit	4⁰
speelbaarheid	7⁰

▲ Bugs & Road Runner

▲ Ach, best vermakelijk

▼ Mijn kast staat vol met deze ongein

▼ Figuurtjes slippen irritant door als je remt

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Sunsoft
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6⁰

Helaas biedt Looney Toons op de GBC niet veel nieuws. Natuurlijk zijn de tekenfilmfiguren leuk en wil ik me op z'n tijd best een uurtje bezighouden met klassieke platformlol, maar dit is toch wel hele bekende stuff. Alleen voor echte die-hard Looney fans dus.

BJØRN

DRAKAN
Order of the Flame



"Het vliegen is een geweldige sensatie".
PC Zone Benelux april 1999



"Dit spel zou wel eens de verrassing van 1999 kunnen worden".
Hoog Spel juli 1999



"Drakan is duidelijk een product van een team dat overloopt van enthousiasme en creativiteit".
"Als dit geen hit wordt, dan weten we het ook niet meer".
PC Gameplay juli 1999



Surreal software









Mayday: Conquest Earth

Mayday is een spel dat me letterlijk en figuurlijk op het lijf is geschreven. Omdat het zo dope is? Nee, omdat op de verpakking een logo staat van Boris Games. Ik weet dat producenten veel doen voor een goede review, maar een bedrijf naar mij vernoemen, dat heb ik nog niet eerder meegemaakt.

RAPPORT



- Ongeinspireerd produkt
- Geen skirmish mode
- Gare shit

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeem: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95/98
Fabrikant: Boris Games / JoWood
Distributeur: MVSP
Prijs: 035-5826969

6°

Mayday, Conquest Earth is een middelmatige C&C-kloon die waarschijnlijk tevergeefs zal proberen een graantje mee te pikken van de realtime strategy hype die op gang zal komen nu Tiberian Sun in de winkels ligt.

BORIS

A BORIS GAME

Ondanks het feit dat Mayday is gemaakt door een bedrijf met dezelfde naam als ik, is het niet bepaald een high profile game. Sterker nog, het spel komt uit Duitsland en het doet geen enkele moeite om dat te verhullen. Introfilmpjes van slechte akteurs die Engels praten met een zwaar Duits accent werken in het begin behoorlijk op de lachspieren. Om de haverklap hoor je bij jezelf of je tegenstander teksten als "Zie enemie ies approotzjieng" of een andere wansmakelijke verduitste oneliner. Lachen dus, maar alleen als je een beetje oplet tijdens de installatie, want geloof mij, als Mayday stiekem een Duitse versie van DirectX 5.2 op je Nederlandse of Engelse systeem knalt, lach je niet meer zo hard. Krijg dat er namelijk maar eens af. Maar ja, de meesten van ons zullen tegenwoordig wel versie 6 van DirectX hebben geïnstalleerd, dus dan kan er weinig mis gaan. Maar ik dwaal af, ik wou namelijk gaan ophouden met vertellen dat dit spel aanvoelt als een slechte Duitse technohit en even serieus ingaan op het verhaal en de gameplay, oké?

HET VERHAAL EN DE GAMEPLAY

Het is 2051 en de wereld is verdeeld in 3 kampen: de Asian Federation, The Southern Block en the United Continent of America. Dankzij een serie natuurrampen en politieke geintjes staat de wereld aan de rand van een derde wereldoorlog en is het aan jou om voor één van de drie partijen te kiezen en daarmee de strijd aan te gaan met de andere twee. Het spel bestaat uit een reeks realtime strategy missies die je allemaal tot een goed einde moet brengen om het spel uit te spelen. In een soort command center krijg je de missie briefings te horen en kun je dingen doen als wapens researchen en je spel saven. Het hele gebeuren doet sterk denken aan een C&C-kloon. De futuristische wapens, de kleine mannetjes en ook de graphics zijn van het niveau dat we vijf jaar geleden als mooi zouden hebben bestempeld. Vijf jaar geleden dus, en niet nu, want eigenlijk kan dit vandaag de dag niet meer door de beugel. Dat het spel eigenlijk niet zo heel veel te bieden heeft voor de serieuze gamer, wordt ook wel duidelijk als je het verkooppraatje achterop de doos bekijkt. Het feit dat er geen aliens in het spel voorkomen, wordt als een van de grootste pluspunten gezien. Een paar regels verderop wordt beloofd dat units van hun akties zullen leren en slim van deze kennis gebruik gaan maken als ze de volgende keer oog in oog met de vijand staan. In de praktijk komt het erop neer dat units niet echt meer serieus reageren als ze eenmaal in gevecht zijn. Ook al zijn ze in eerdere gevechten op die manier al meerdere kameraden kwijtgeraakt en heb ik tijdens het gevecht seconden lang als een idioot op de muis zitten rammen. Echt vlotten met dat leren wil het dus niet. Maar ja, wie leest er nou ook wat er achterop een doos staat?

POWER TIP
Houd Boris Games goed in de gaten, want de naam is in ieder geval geweldig!


Loop 's door, je houdt de boel op.

Wat een AI, niemand doet wat terwijl de basis wordt aangevallen.


Brand! De weg staat in brand!


Vooral niet te dicht bij elkaar staan, jongens.


Best handig zo'n brug, dat scheelt zwemmen.


Ja, dat is cool, zo zien de Vinnen eruit.

Oké, een vraag. Het is rond en als je er eenmaal mee aan het spelen bent, kun je er niet meer mee stoppen? Weet je het al? Ehhh... nee, niet dat. Ik heb het natuurlijk over Konami's nieuwe CD-tje waar niets minder op staat dan de Special Missions voor Metal Gear Solid.

VERHALEN UIT JAPAN

We hoorden al regelmatig verhalen uit Japan en Amerika waar ze zo gelukkig waren dat ze al konden genieten van Metal Gear Solid's Missie disk. Of het ding nou Integral, de VR missions of Special Missions heet, het maakt allemaal geen moer uit. In Nederland heet de Missie disk dus Special Missions en het enige verschil met de Japanse en Amerikaanse versie is eigenlijk dat je in het bezit moet zijn van de PAL-versie van MGS. Als je dus een Amerikaanse import MGS hebt, kun je niet aan de slag met Special Missions. Dat is misschien even zuur, maar een goed punt is dat deze CD voor de prijs van een Platinum spel in de winkels ligt. Lekker lekker. Maar nu even terug naar het spel.

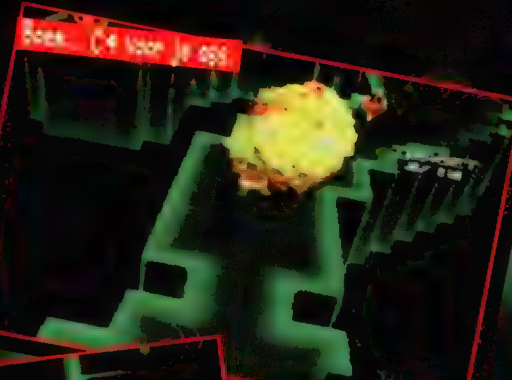
In Metal Gear Solid zit een Training mode die zich afspeelt in een soort wireframe-VR wereld. Deze nieuwe missies spelen zich allemaal af in die VR-omgeving. Dat klinkt misschien een beetje suf, want we zijn allemaal verliefd geworden op de atmosfeer en de prachtige graphics die Metal Gear Solid ons gebracht heeft, maar maak je geen zorgen. Die VR-wereld weet precies de aktie, de spanning en de sfeer van het echte spel terug te brengen en het is eigenlijk een perfecte Metal Gear Solid update zonder dat er geknoeid wordt met het geweldige verhaal van het originele spel.

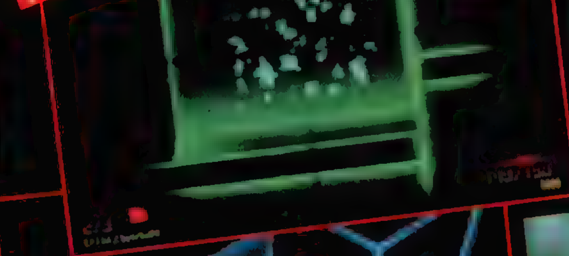
PUZZELEN

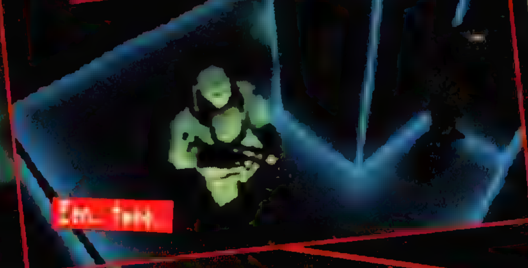
Als je begint, is het de bedoeling dat je eerst de Sneaking mode en de Weapon mode tot een goed einde brengt, maar dat is niet meer dan een beetje ongezien rondkruipen en een aantal missies volbrengen met alle verschillende wapens. Als je hiermee klaar bent, kun je beginnen aan de Advanced mode. Dit is waar het serieuze werk begint. Elk wapen heeft zijn eigen serie missies die voornamelijk bestaan uit het afmaken van een stel guards. Als je een bepaald wapen in de Weapon mode hebt gehaald, kun je ermee in de Advanced mode spelen. Als je nou zo goed bent dat je die advanced mode gedaan hebt, dan wordt het tijd voor de Special mode en hier begint de pret pas goed. Je vindt er missies waarbij je 12 guards moet killen binnen maximaal 12 minuten terwijl je maar 2 granaten, wat C4 en 12 rounds voor je gun hebt. Je snapt het al: het wordt puzzelen geblazen.

NIETS VERKLAPT

Het leuke aan deze Missie disk is dat je denkt dat je hem binnen een dag gaat uitspelen als je eraan begint, en aan het eind van de dag zie je aan een pesterig klein tellertje in de rechterbovenhoek dat je pas op 40% zit. Ik mag dat wel. Metal Gear Solid: Special Missions heeft in ieder geval een heleboel te bieden voor de MGS-fan en als je deze shit zo goed onder de knie hebt dat je het kunt uitspelen, dan staan je nog een paar opzienbarende verrassingen te wachten. Maar ik verklap niets.


Boem... C4 voor je ogs


Scherpe schutter.


Een... twee...



Hoe verder je komt, hoe beter je Naomi kan begluren.

Klop klop.


Heeft iemand misschien een rolletje closetpapier?

POWER TIP

Gooi een granaat op een guard om de aandacht te trekken van de andere guards. Als ze eenmaal te kijk zijn geschoten en op een kluitje staan... hupla: nog een granaat!

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

- Meer aktie
- Meer Puzzels
- Meer spanning
- Meer Metal Gear

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 59.00 Bfr.ca. 1080
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

9°

Als je genoten hebt van Metal Gear Solid, dan ga je zeker genieten van deze Missie disk. Het is een beetje jammer dat het spel niet werkt op Amerikaanse import CD's, maar voor nog net geen zestig piek is deze add-on een verplichte aankoop voor iedere serieuze gamer.

BORIS

Metal Gear Solid: Special missions

onder

Nieuwe Sites

POWERWEB MAILINGLIST

Na een tijdje afwezig te zijn geweest, is de Powerweb mailinglist eindelijk weer terug. De beroemdste game related mailinglijst van Nederland wist elke maand weer duizenden gamers op de hoogte te brengen van de komst van de nieuwe PU en zijn inhoud. Dat onze stoere lijst zijn taak weer zou oppakken, leek dan ook niet meer dan logisch want wie wil er niet ruim van tevoren weten wat er in de nieuwe Power Unlimited komt te staan? Juist, dat bedoel ik. Zorg dus maar gauw dat je jezelf registreert als je dat vroeger al niet gedaan hebt, want wie wacht, mist een boel. Je kunt je aanmelden op de homepage van het Powerweb. Waarschijnlijk overbodig, maar je kunt je hier ook afmelden. Een weekje voor de verschijning van nummer 11 kun je weer alles over je favoriete blad in je mail lezen.

PLANET DRAKAN



Misschien heb je de Drakan review gelezen twee maanden geleden en heb je besloten om het spel in huis te halen. Wellicht vraag je je nu af waar je precies terechtkunt voor de laatste info en nieuwtjes omtrent de online gaming scene van deze drakendoder. Het antwoord op die vraag is even simpel als voor de hand liggend: op www.planetdrakan.com natuurlijk. Het was namelijk slechts een kwestie van tijd voordat de mannen en vrouwen die ons eerder al planetQuake brachten hun vizier gingen richten op Drakan. Kortom: als je Drakan in huis hebt, mag deze site niet ontbreken tussen je bookmarks.

DEMO TIME

De hieronder beschreven demo's kunnen worden gedownload van www.powerweb.nl

SYSTEM SHOCK 2

Deze geweldige opvolger van een prima klassieker mag eigenlijk niemand missen. Het spel is een keiharde RPG in first person perspective met graphics die mooier zijn dan wat je tot nu toe op je beeldscherm hebt gezien en daarnaast is het verhaal ijzersterk en bloedstollend spannend. Reden genoeg dus om de demo (37 MB) even te checken.





DRIVER

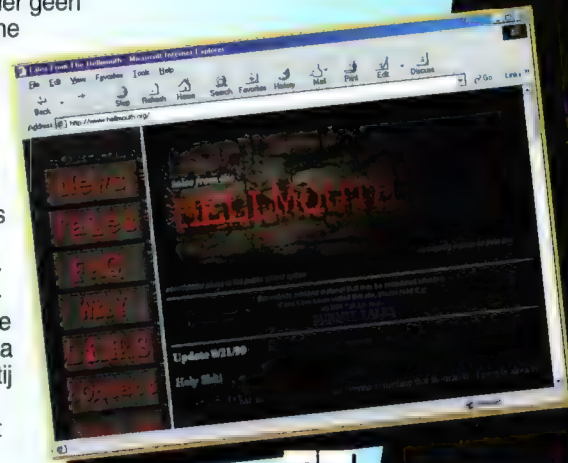
Er zijn weer mooie tijden aangebroken voor de demo gamer want ook de PC-versie van Driver laat zijn neus zien op het Internet. Iedereen die Driver heeft gespeeld op de PSX weet hoe dope dit spel is en je begrijpt natuurlijk wel dat het op de PC alleen maar beter kan zijn. De demo (14 MB) werkt maar 1 minuut, maar daar is wel wat aan te doen. Als je de file \scripts\missions\mission661.dms opent in een teksteditor en de volgende regel: //Countdown 60 //demo timer verandert in //Countdown 6000 //demo timer dan kun je meer dan een uur spelen. Het is ook mogelijk om de auto te veranderen door de waarde die staat bij 'PlayerCarType' te veranderen in een getal tussen 1 en 10.

BORIS



HELLMOUTH

Cliff Bleszinski, Level editor van Unreal voor Epic Games heeft een nieuwe site gemaakt. De site, Tales From The Hellmouth genaamd, gaat over verhalen die kids hebben te vertellen over hoe ze op school gepest werden en wat voor gevolgen dat had. De site is geen zware kost en heeft verder geen therapeutische bijbedoelingen maar is gewoon een verzameling (soms) grappige verhalen. De site is een reaktie op de Amerikaanse massahysterie die is ontstaan na de schietpartij door de "Trench Coat Mafia" op een Amerikaanse school in Colorado. In de media krijgen spellen als Unreal de schuld van dit incident. Cliff wil met zijn site laten zien dat het niet de games zijn die kids tot zulke extreme daden brengen maar dat de irritaties en frustraties van een gemiddelde dag op school tot schietpartijen en geweld kunnen leiden.




LEGO


RCX 1.0



Rent-A-Hero

Ondanks dat Rent-A-Hero nogal wat weg-heeft van andere adventures (Monkey Island, Discworld), heeft dit spel een redelijk eigen smoel. Letterlijk en figuurlijk want de karakters uit het spel hebben allemaal karikaturale, Spitting Image-achtige koppen. Zo ook onze held, Rodrigo, een enorme loser die je kan inhuren om lastige klusjes op te knappen. Helaas heeft Rodrigo weinig werk. Totdat de piraten aanvallen, er een echte babe in het spel komt en het tij lijkt te keren. Eindelijk kan onze wimp een echte held worden!
Het eiland en de omgevingen waarin onze held reist, zien er bijzonder aardig uit en alles is met veel gevoel voor fantasie uitgewerkt. Dat wordt nog eens onderstreept door de fraaie muziek die de game een aangename sprookjesachtige sfeer meegeeft. Rent-A-Hero heeft echter één groot probleem: de raadsels en puzzels (soms leuk, vaak erg vergezocht) zijn absurd onlogisch.
JAN



[illegible]
GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Pick the FOUR outfits Austin w...
Indian guru outfit
Leather chaps
Frilly lace cravat
Spandex unitard
Tuxedo
Quasi-futuristic silver shir...
Union Jack underwear

After Winning Oscar, Meryl Streep —
1 Makes Speech About Tibet
2 Does One-Handed Push-Ups
3 Leaves It in the Ladies' Room
4 Yells "I'm the King of the World!"

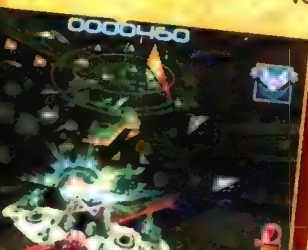
Operation Trivia is eigenlijk geen game maar een quiz. Toch heb ik veel lol gehad met dit schijfje.
De vormgeving is schitterend; de psychedelische beelden spatten van je scherm af en babes are all over the place.
Powers zelf is vooral aanwezig in je luidsprekers en als je van zijn humor houdt, valt er meer dan genoeg te lachen: meligheid ten top.
Makkelijk zijn de vragen niet, ik had als redelijke kenner van Austin Powers al moeite met de zogenaamd eenvoudige vragen. Om te winnen moet je goed Engels kunnen verstaan, echt alles van Powers, de babes en zijn twee films weten en kennis hebben over wat er in de jaren '70 en '80 gebeurde. En ik ben bang dat veel van de PU'ers toen nog vet de luiers volscheten of de eerste rondjes op hun fietsje met zijwieltjes reden.
Voor de liefhebbers van Austin Powers: Oh yeah baby, shag it. Voor de rest: forget it!
J.J.

AUSTIN POWERS
Operation TRIVIA

A. Powers: Operation Trivia • PC CD-ROM • Prijs: f 49.95 Bfr.ca. 900 • Fabrikant: Sierra • Distributeur: Homesoft/GT • Tel: 023-5530130
GRAPHICS: 7,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

[illegible]
GRAPHICS: 6,0 GELUID: 5,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Aironauts draait om een futuristisch televisieprogramma, waarin gevangenen meedoen aan een soort ruimteapekooi. Een beetje vliegen, een beetje schieten en de winnaar krijgt zijn vrijheid.
Je krijgt een soort enorme vliegmachinerie op je rug gegespt, waarmee je door de lucht kan zoeven en verschillende soorten bommen en granaten kan lanceren. Elk level heeft een aantal opdrachten, die variëren in knulligheid. Zo moet je door allemaal rondjes vliegen, een aantal vaten opblazen of een paar robots afknallen. Nadat je alle opdrachten hebt doorstaan, mag je aantreden tegen de eindbaas en schuif je vanzelf door naar het volgende level, waarin je weer soortgelijke opdrachten in je maag krijgt gesplitst. Spannend hoor.
Naast dat het spel te makkelijk is en eigenlijk sowieso veel te suf, zijn ook de graphics en geluid op zijn hoogst mediocre te noemen. De stages zijn ook niet echt bijster mooi ontworpen en we hebben eigenlijk alles al eens eerder gezien.
ANDREAS





AIRONAUTS

[illegible]
GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 5,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

R-TYPE DX

In principe staan er vijf games op deze cartridge. R-Type en R-Type II zijn games die eerder op de GB zijn uitgebracht en ook niet veranderd zijn. Deze games zijn te spelen op zowel de klassieke- als de kleuren GB. Dan heb je R-Type en R-Type II met een opwaardering naar de kleuren GB.
Echt nieuw is alleen R-Type DX; een combinatie van R-Type I en R-Type II, en die is alleen geschikt voor de kleuren GB.
Hoewel de graphics in R-Type DX zijn verbeterd blijft het originele concept staan: probeer elk vijandelijk object weg te vagen, verdien power-ups, en haal levend het einde van elk level.
R-Type DX ziet er prima uit en voldoet zonder meer aan de eisen van de shoot'em up liefhebber. Een tekortkoming is echter dat je nergens kan saven.
BJØRN



RC Stuntcopter

Heb je wel eens gevlogen met een radiografisch bestuurbare helikopter? Nou, ik wel en ik heb alle zeilen moeten bijzetten om het ding niet in duizend stukjes tegen de grond te pletter te laten storten. Hoe dat precies voelt, kun je nu zelf ervaren in RC stuntcopter. Je neemt de controls van een radio controlled helikoptertje op je en moet met het ding een hele riks opdrachten tot een goed einde zien te brengen. Het is wel de bedoeling dat je gebruik maakt van een analoge controller, want dat is eigenlijk net als zo'n echt besturingskastje (ja, hoe heet dat ook alweer?). Het commentaar dat je tijdens de instructie en in het spel krijgt van een voice over is zwaar grappig. Ik denk dat ik tijdens het spelen meerdere keren met kramp in mijn buik van mijn stoel ben gevallen. Je zou misschien kunnen zeggen dat het idee van het vliegen met zo'n mini helikopter een beetje suf is maar dat is zeker niet het geval. Deze game is zwaar verslavend en dankzij de mooie graphics en de grappige commentator, kan ik je dit spel van harte aanbevelen.

BORIS



[illegible]

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 8,5 **ORIGINALITEIT:** 8,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

[illegible]

GRAPHICS: 7,7 **GELUID:** 7,7 **ORIGINALITEIT:** 7,7 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

MILLENIUM SOLDIER - Expandable

Shooting everybody the fuck up! Dat is waar het kort gezegd om draait in Millennium Soldier. Jij bent een tot de tanden toe gewapende commando die de planeet moet redden door alles wat niet menselijk is naar de verdoemenis te blasten. Heel simpel, en heel veel fun. Dit gebeurt in een strak geanimeerde 3D-wereld die de Sega Dreamcast voor het eerst een beetje laat zweten. Exploderende gebouwen en neerstortende vliegtuigen, van alles komt op je af terwijl jij je al schietend een weg baant tot aan een checkpoint. Daar word je opgehaald door een vliegende schotel die je naar de volgende warzone transporteert. Voordat dit gebeurt, moet je eerst nog even een eindbaas killen, dit om geheel in de arcade-stijl te blijven. Millennium Soldier is een snackbarkast-kraker waarvan je de smaak van patatje oorlog spontaan in je bek krijgt.

RUBEN



Settlers III
QUEST OF THE AMAZONES



Settlers III: Quest Of The Amazones is een add-on disk voor Settlers III, waarbij er een nieuw ras van vrouwen wordt geïntroduceerd. De Amazones! En deze vrouwtjes kunnen vechten!

UPGRADE

Een heel nieuw ras is altijd leuk ,zeker wanneer het om pittige babes gaat. De Amazones vormen een heel nieuw uniek ras met eigen unieke units, gebouwen en acht nieuwe unieke magic spells. Daarnaast upgrade deze add-on disk je 'normale' Settlers III. Hierdoor krijg je in totaal 39 nieuwe gebouwen, nieuwe speel landschappen en verschillende nieuwe 'landscape objects'.

BONUS

Gelukkig heeft Blue Byte nog meer lekkers voor de Settlers fans in petto. Je kunt dus twee nieuwe campagnes spelen, die elk weer uit 12 missies bestaan: speel de Amzones en vecht tegen de Egyptians, Romans of Asians, of kies een van de bestaande drie rassen en vecht tegen de Amazones! Nieuwe tussenfilmpjes zorgen daarbij voor een goede verhaallijn. Daarnaast is er ook een nieuwe Level Editor waarmee je je eigen levels kunt maken. Als bonus doet tevens een nieuwe unit zijn intrede; een thief die vijandelijk gebied kan onderzoeken en wapens en goud kan stelen. Dat al deze nieuwe features extra strategieën met zich mee brengen, hoef ik je natuurlijk niet uit te leggen.

Het zijn allemaal moe vrouwen, en ze kunnen ook nog bouwen!

De Amzones kunnen werken en vechten!

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	8^0
originaliteit	7^0
speelbaarheid	8^5

+ Amazones!
+ Level Editor
+ Settlers III Upgrade
− Meer single player missies verwacht

PC CD-ROM
Prijs: ƒ59,95 Bf.ca. 1100
Systeemeisen: Pentium 166 MHz, 32 Mb RAM, Originele Settlers III, Windows 95
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8^0

Een add-on die zeker de moeite waard is dankzij de unieke mogelijkheden van de pittige Amazones. Natuurlijk had ik graag wat meer gewild dan 10 single player missies, maar de twee afzonderlijke campaigns en de algehele upgrade maken dat meer dan goed!

JAN

UEFA STRIKER

De Engelse ontwikkelaar Rage mag, zoals het er nu naar uit ziet, het spits afbijten wat betreft de soccergames op de Dreamcast. Dat er nog vele zullen volgen, staat als een paal boven water, maar laten we eerst maar eens kijken hoe UEFA Striker het er vanaf brengt.

DE CUP EN DE EURO'S

Zoals jullie waarschijnlijk wel weten, is de UEFA de bond die zich onder andere bezighoudt met de totstandkoming van competities waarin de beste Europese voetbalclubs jaarlijks strijden om felbegeerde cups, en in het geval van de Champions League ook nog eens om vele miljoenen Euro's. Deze competitie is natuurlijk de belangrijkste (hier kwamen tot vorig jaar alleen de landskampioenen en een handjevol nummers twee terecht; nu mogen zelfs Willem II en PSV ons landje vertegenwoordigen), maar ook de bekerwinnaars en de wat mindere goden mogen aan een van de andere competities deelnemen, zoals de UEFA Cup en het Europacup II-toernooi.

KEN UW KLASSIEKERS

Je zou dus mogen verwachten dat al deze Europese competities in UEFA Striker verwerkt zijn, maar dat is helaas niet het geval. Er bestaat wel een soort Champions League, alleen heet die hier de Euro Super Trophy. Daarnaast kun je met een Europese club naar keuze uitkomen in een normale league, een knock-out toernooi, en kun je ook nog een aantal klassieke wedstrijden (die voorzien zijn van een bepaald scenario) spelen. Als je al die toernooien succesvol afsluit, komen er een aantal nieuwe vrij, en wel met landenteams. Hiermee kun je dan de Europese kwalificatieronden spelen, en als je daar zonder kleerscheuren doorheen komt, mag je proberen kampioen van Europa te worden. Tevens is er de zogenaamde Territories Cup, waarin de beste landen van elk continent het tegen elkaar dienen op te nemen. Overigens kun je de namen van de desbetreffende toernooien veranderen in de Editor mode, zodat je je toch kunt wanen in de Champions League. Wel zo handig dus. Wat ook handig en mad funny is, is de Training mode, waarin je allerlei opdrachten meekrijgt. Als je daarin succesvol bent, komen er weer wat nieuwe trainingsopties open, die het spelplezier alleen maar zullen vergroten.





LAGE FRUSTRATIEFACTOR

Wat die editor betreft: je kunt ook je eigen team samenstellen als je dat wilt, en aangezien ik een NAC-hart heb, en mijn mannen ook wel eens Europa in wil zien gaan, ben ik daar druk mee bezig geweest. Daarnaast kun je alle teams updaten (wat met al die transferperikelen vandaag de dag wel nodig is), zodat het spel lekker lang speelbaar blijft. Maar dan moet het natuurlijk wel lekker houdbaar zijn. Wel, dat zit wel goed met UEFA Striker. Om eerlijk te zijn had ik in grafisch opzicht iets meer verwacht, zeker gezien de capaciteiten van de Dreamcast, maar dat wil niet zeggen dat het maar een teleurstellend zootje is. De graphics ogen scherp en verzorgd, de gameplay vertraagt dankzij een vrij constante framerate niet of nauwelijks, en daarbij komt dat de bewegingen van de spelers vrij vloeiend en natuurlijk ogen. De spelers reageren goed en snel op je commando's zodat de frustratiefactor laag blijft. Aan het geluid en de A.I. van de tegenstanders moet nog wat gesleuteld worden, maar aangezien ik een bèta-versie onder mijn neus had, verwacht ik dat dat ook wel goed komt. En zo komt het met UEFA Striker allemaal wel in orde.

POWER TIP

Maak regelmatig gebruik van de 'through pass', die een complete verdediging uiteenrijt wanneer je 'm goed timet.

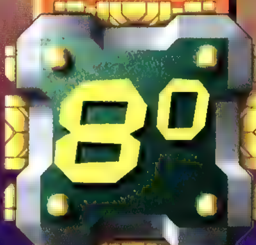


RAPPORT

- graphics: 8
- geluid: 7
- originaliteit: 7
- speelbaarheid: 8

- ▲ Speelt lekker soepel
- ▲ [illegible]
- ▲ Nederlandse commentaar (waarschijnlijk)
- ▼ Editor had nog gedetailleerder gekund

DREAMCAST
Prijs: ƒ109,95 Bfr. ca.2000
Fabrikant: Rage
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555



Al zullen er na deze footie heus nog betere soccergames arriveren (zo schat ik Sega zelf hoog in, aangezien zij de absolute arcade kings zijn); deze debutant op de DC weet zijn [illegible] te staan. Check en oordeel zelf, wanneer 'ie te verkrijgen is in je local gamesstore.

SKATE

Eeuwig leven

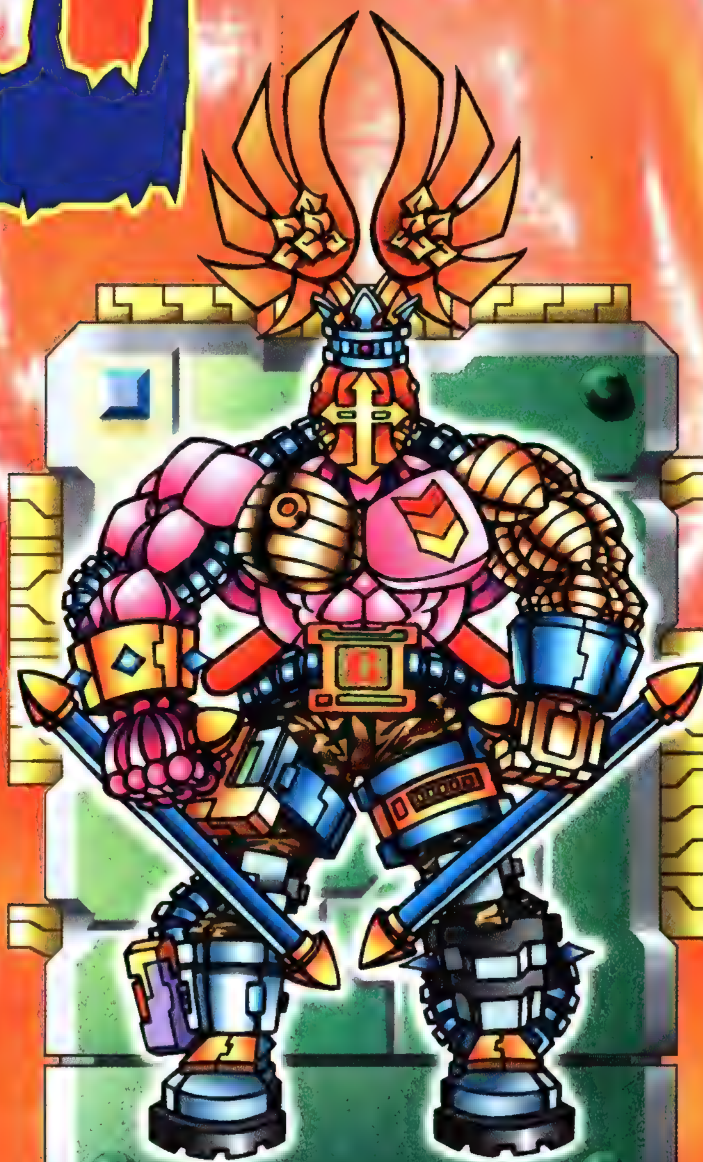
kom verder, word beter, leef langer

STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

Gino van de Zijden imponeert, but he's not a Jedi yet! Alle lichtsabers nog aan toe: De levelcodes!

level 2: SNKMTD
level 3: RWYJBC
level 4: TFGBMN
level 5: HJMKPL
level 6: QGYHGD
level 7: PSVZKL
level 8: SFPYSW
level 9: CGGYQM

GAME BOY



Als je dit leest, zit je alweer achterin de dikke PU van oktober te bladeren. Een lekker vet nummer. En volgens de laatste prognoses worden de komende nummers moddervet. Want er staat ons nog een hele hoos te wachten. Persoonlijke favorieten zijn Indiana Jones, Soldiers Of Fortune, Gabriel Knight III, Diablo 2, The Nomad Soul, Rayman 2, Wu Tang Clan, Vampire – The Masquerade en zo kan ik nog wel een tijdje doorgaan. Hopelijk komen nieuwe cheats ook een beetje snel binnen want er is de laatste tijd weer duidelijk een geval van het kloon-virus. Oftewel, honderden dezelfde cheats. Er zijn nog steeds mensen die ons cheats van Tomb Raider 3 toesturen. Niet meer doen! Anders bespreken we voortaan ook geen nieuwe spellen meer en gaan we steeds ouwe gare shit oplepelen! NOT!

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Een rare cheat van vieze Matthijs van der Net uit Zwijndrecht. Wat wil je ook met zo'n dorpsnaam! Als je X en naar voren doet, maakt Twinsen een rare en vieze beweging. Als je dit op Citadel Island tegen het achterwerk van die koe doet, komen er klavertjes uit, hoe langer je dit doet hoe meer klavertjes eruit komen.

PC

SIMSAFARI

Tik tijdens het spel een van de volgende codes in:

more money	Extra money
daddy warbucks	$10,000
flush fund please	$750,000 in current fund
win free money	Infinite money
in the beginning	Set back time
cats and dogs	Random cats and animals in park
rattle them bones	Increased poaching
shiver me timbers	Trees in camp

PC



TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Peter van Groning bouwt aan een machtig Koninkrijk.
Druk op enter en toets dan in:

+atm	Mana erbij
nowisee	Hele Map
los	Line of sight
f 2menu	Brengt het menu naar voren
select	Deselecteert geselecteerde units
bigbrother	Cyclet door de units heen
radar	Vijandelijke units zijn zichtbaar op de map
quit	Quit to windows
vidmode	Verander resolutie
light x	Verander de x in een getal en er gebeurt iets met het licht
doubleshot	2 keer zo sterke wapens
halfshot	2 keer zo zwakke wapens
page x	Verander de x in een username en je verzendt hem of haar een bericht

PC



PC

CLANS

Druk tijdens het spelen op de 't'-toets om de chatregel tevoorschijn te halen. Daarna kan je een van onderstaande cheats intypen:

/godmode	God mode
/nextlevel	Je slaat een level over
/room #	Je wordt direct naar 'room' nummer # getransporteerd
/spawn #	Tovert het # object tevoorschijn
/moregold	Je krijgt 100 extra goud
/tinymonsters	Heeeele kleine monstertjes
/tinyplayers	Heeeele kleine spelers
/insanity	De monsters vallen elkaar aan
/repeat	Herhaalt de laatst ingevulde cheat
/trig	Onbekend

PC

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Druk tijdens het spelen in:

[F9] 100% research points voor je huidige projecten
[F10] 10.000 extra credits
[F11] Full map

CORSAIRS

Piraat Max kan ondanks zijn alp voor zijn oog en zijn houten boot nog aardig gamen.

Als je een vijand aanvalt met je schip of je wordt aangevallen en geënterd, is het handig om te weten dat je eigen Corsair zich weer herstelt als die gewond raakt in een gevecht. Zo kan je met 1 man ongeveer 8 man doden. De vijandelijke kapitein kan dit niet, dus doe er je voordeel mee.

PC

WCW/NWO REVENGE

Folkert Brijker uit Franeker alias The Hulkster himself.



Secret characters:

- Roddy Piper: Win de World heavyweight belt.
- Curt Hennig: Win alle negen rondes van de U.S heavyweight competition.
- Kidman: Win de cruiserweight belt.
- Kanyon: Win de tv title belt.
- Meng en Barbarian: Win de tag team belt.
- THQ man: Selecteer AKI man en druk op c-beneden
- Mortis: Als je Kanyon kan spelen: kies hem en dan komt de worstelaar Mortis in beeld, de tweede speler kan hem dan zijn.

MANAGER Cheat:
Als je de managers wilt zijn, kies dan one-to-one exhibition mode en kies worstelaars die managers hebben. Als je begint te spelen, druk dan met controller 3 en 4 op Z en je kunt de managers zijn.

WIN DE SILVER BELTS:
Om de silver belts te kunnen winnen, moet je in de intro op het moment dat Hollywood Hogan in de microfoon praat, op A drukken.

N 64

FORMULE 1'98

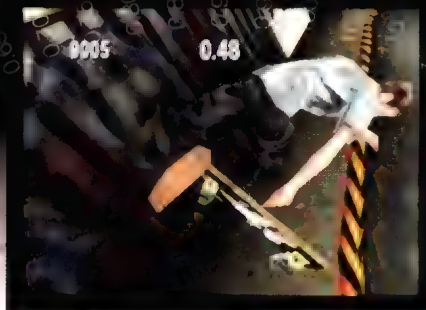
Fons van Dijk scheurt door de bocht.
Ga naar select driver en druk op ●,ga dan naar "edit driver name", haal de naam weg en vul in:
CHEESY POOFS: voor een futuristisch circuit
GO COWS: om in het Colosseum te rijden

PLAY STATION

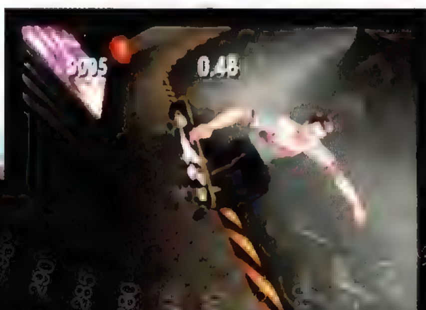


"It's not just a sports sim, it's a way of life".

Official PLaystation Magazine UK October: 9/10



Tony Hawk's Skateboarding



"This may be the best looking Playstation game yet."

Telegraph



ACTIVISION

www.activision.com





CONTACT

www.contactdata.nl

NEED FOR SPEED 4

Je kunt deze cheats in welk menu dan ook intikken volgens Johnny 'Jaxomate' Molenaar.
Om ze in werking te stellen, moet je in het bezit zijn van de 'cheat enabler', deze vind je op www.nfs4.com/pc/downloads.shtml

acar - bonus car
bcar - "
ccar - "
dcop - bonus hot pursuit car
ecop - "
fcop - "

cars - alle auto's
tracks - alle tracks



Alleen in de 'Arcade Mode'
gofast - snellere motor
monkey - het automatische schakelen verloopt sneller
moon - 'low gravity'
madland - super tegenstanders

Alleen in de 'Career Mode'
buy - gratis bestellen
up0 - geen uprades
up1 - 1e upgrade
up2 - 2e upgrade
up3 - 3e upgrade
gates - meer geld
alltiers - opent alle 'tiers'
outmyway - druk op 'horn' om de banden van de dichtstbijzijnde tegenstanders te laten exploderen, waardoor deze tot stilstand komt.
resetya - druk op 'horn' en alle tegenstanders die VOOR jou rijden worden 'gereset'
tr## - rij met verschillende wagens (##= 00-14)

DUNGEON KEEPER 2

Marcel Van Weel voelt zich goed door slecht te zijn. Click op CTRL + ALT + C, wanneer je a quiet noise hoort. Dan type je het volgende in:

now the rain has gone –je krijgt de hele map
show me the money – meer geld
feel the power – Iedereen op level 10
this is my church –Alle kamers
fit the best –Alle vallen en deuren
i believe its magic –Alle spreuken op level 1
do not fear the reaper –Level uitgespeeld



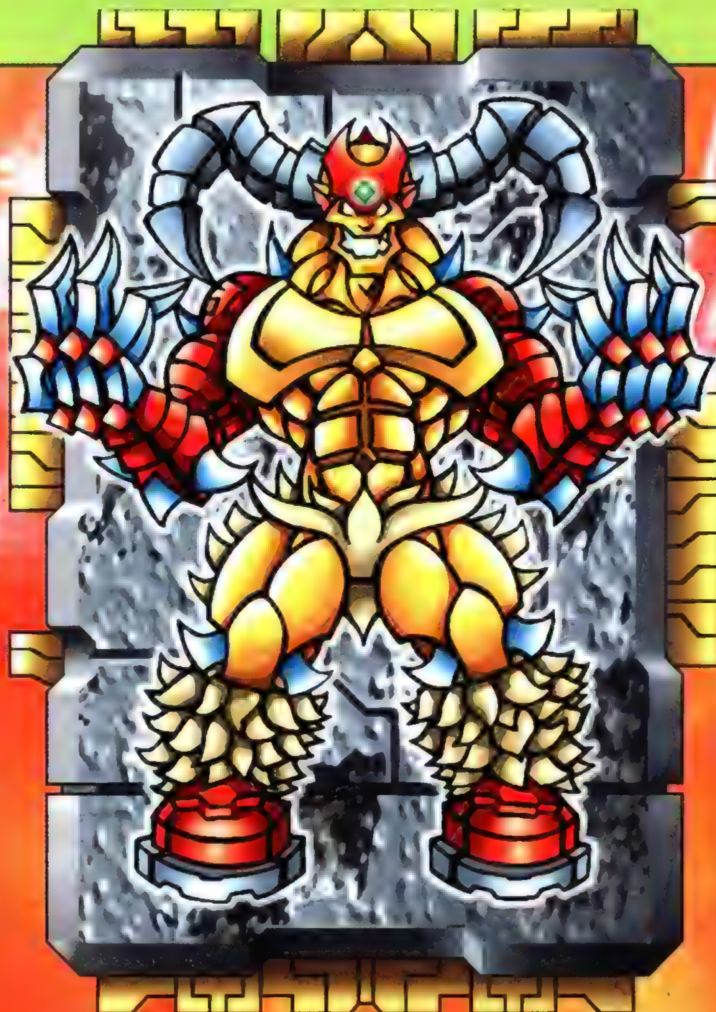
De offerlijst
2 Warlocks= 1 Goblin
2 Trolls= 1 Warlock
2 Goblins = Gold
2 Dark Elves= 1 Troll
2 Skeletons= 1 Dark Elf
2 Mistresses = Punishment
2 Salamanders= 1 Mistress
2 Bile Demons= 1 Rogue
2 Vampires= 1 Bile Demon
2 Rogues= 1 Salamander
2 Black Knights= 1 Vampire
2 Dark Angels = Gold
2 Imps= Cheap Imp Spell
2 Fireflies= Gold

Alle levels spelen
klik op start op de startbalk en klik op uitvoeren, openen: waar je Dungeon Keeper 2 hebt neergezet/dk2.exe –level (bijv.level1 of secret5).

MARIO GOLF

Een hole in one: deze uitgebreide Mario Golf cheats van Niek 'Nintendo' Balken uit Maarsen.
Restart a Hole: Pauzeer het spel op de hole die je wilt restarten. Kies "Save and Suit" en save het spel.
Ga nu naar Continue en je begint het spel vanaf het begin van die hole!
Secret Tournament: In het code entry screen,(waar je inkomt door L & R ingedrukt te houden in het main menu terwijl je clubhouse kiest) voer je de volgende code in: KPXWN9N3.
Be Metal Mario: Om Metal Mario te unlocken als een playable character, moet je alle 108 Birdie Badges verzamelen van de zes courses in de tournament mode.
Get More Characters: Als je een versus mode character verslaat, kan je daarna als deze spelen
New Costumes: Terwijl je je golfer kiest in het karakterscherm druk je op C-Left, C-Right, C-Up, C-Down
Get Left Handed Golfer: Terwijl je je golfer kiest in het karakter scherm druk je op L.
Taunt Opponent: Als je tegenstander aan het swingen is, druk dan op C-Left , C-Up, C-Down or C-Right om je tegenstander te pesten.
Be Donkey Kong:
Gebruik de ring-mode om 30 coins te krijgen:
Be Marble:
Gebruik de ring-mode om 50 coins te krijgen:
Be Bowser:
Gebruik de ring-mode en zorg dat je alle ringen krijgt.
Password Screen: In het main menu licht je de option labeled club house op en druk je op gelijktijdig op Z+R+A
Get Maple: Om Maple te krijgen moet je 50 birdie badges verzamelen.
Get Koomba Park: Voer QTM5V4H in als het password.

N 64



tip van de maand

HIDDEN & DANGEROUS

Zelfs als hij zich verstopt, is hij nog gevaarlijk. In ieder geval wordt deze game een stuk minder dangerous als je de cheats gebruikt. Tom Verhaaf wint daarom de Tip van de maand en een spel naar keuze!

Typ in het menu of tijdens het spel de volgende cheats:

Code	**Effect**
Allitems	Alle wapens en full ammo
Resurrect	Kom terug als zombie als je bent gedood
Goodhealth	Volle gezondheid
Nohits	Onzichtbaar als je geraakt wordt
Killthemall	Kill all Opponents
Funnyhead	Big Head Mode
Gamedone	Win de missie
Gamefail	Verlies de missie
Openalldoor	Alle deuren open
Showtheend	View Ending Sequence
Laracroft	Alternate Uniforms
Enemyf	Enemy View from the Front
Enemyb	Enemy View from behind
Playercoords	Zie Coordinates in de links bovenhoek
Debugdrawwire	Wire Frame Mode
Quickload	Load Saved Game van missie waar je mee bezig bent



Als dat niet werkt, doe dan het volgende:
Type “unlockcheatmode”. Als je het goed gedaan hebt, hoor je een geluidje.
Typ daarna in het menu of tijdens het spel de volgende cheats:

allammo	All weapons
open alldoor	Open all doors
zombie	Return as zombie after being killed
killthemall	Kill enemies
showtheend	View ending sequence
missiondone	Current mission ends successfully
missionfail	Current mission ends in failure
laracroft	Alternate uniforms, including dressing as Lara Croft
enemylookf	Enemy view from the front
enemylookb	Enemy view from the back
playercoords	Show coordinates in top left corner
bighead	Big head mode

PC

BRAVEHEART

Druk in de 3D mode op de ‘Del’ toets om AI boodschappen te sturen. Type daar de volgende codes in:

bannockburn: Dood alle vijanden
bastille day: Alle muren worden omver geworpen
bucks fizz: Alle troepen trekken terug
dresden: Alle gebouwen staan in brand
haemorrhage: Verwijder al het bloed
killcam: De cameraman is dood
sesquipidilian: Activeer de AI cheats
steve reeves: God mode
the five hundred: Dood al je eigen manschappen

PC



RAGE OF MAGES II

In de game map, druk [Enter] en type “##Coward” om de cheatmode aan te zetten.
Tik daarna een van de volgende codes in.

#modify self +god	God mode
#modify army +god	God mode
#modify self +spell	All spells
#modify self +spells	All spells
#modify army +spell	All spells
#modify army +spells	All spells
#killall	Kill all enemy units
#kill all	Kill all enemy units
#create [amount] Gold	Extra gold
#pickup all	Pick all sacks (except for those in units)
#show map	Display entire map
#hide map	Hides map
#victory	Instant victory in current round
#event [number]	Show conversations from units

PC



GRIM FANDANGO deel 2

Deel 2 van Marc Vrooland. Dit deel van de complete Grim Fandango loopdoor is tevens ook het laatste deel. Want als je het onderstaande netjes doet, heb je het spel uitgespeeld.

PC

JAAR 3

Ga naar binnen. Je hele crew is omgebracht. Klim naar beneden en wandel de gang in. De indringers ontdekken je, gelukkig komt Glottis je te hulp. Gebruik de rechtermotor (pijl naar rechts indrukken als je de hendels vast hebt). Druk op de rode knop aan de rechterzijde. Het anker komt omhoog. Laat het nu terug zakken. Laat vervolgens het anker aan de linkerzijde omhoog komen. Beide ankers hangen aan elkaar vast. Kijk naar buiten en gebruik je scythe. Laat het rechteranker opnieuw naar beneden. Neem de hendels vast en zet de motor in z'n achteruit (pijl naar beneden). Je gaat ervandoor met een halve boot. Uiteindelijk beland je op de bodem van de oceaan. Ga naar links, Glottis zal je waarschuwen. Praat met Chepito die juist komt aanwandelen. Volg hem. Je komt terug bij je schip. Wanneer het gesprek afgelopen is, moet je hem vastnemen en aan Glottis geven. Je wandelt in de richting van het lichtje en ontdekt een duikboot waar een octopus in schuilt. Vraag aan Glottis om de octopus af te leiden. Hij durft niet. Loop rond hem, Chepito volgt je. Ga naar de verste uithoek van de klif en loop rond de barnacles. Chepito is niet zo slim en raakt erin verstrikt. De octopus zwemt naar hem toe. Ondertussen kunnen Glottis en Manny zich vastklampen aan de duikboot. Enkele ogenblikken later ben je reeds op weg naar The End of the World.

THE END OF THE WORLD:

Neem de lift recht voor je en ga daarna naar rechts. Ga de kamer door, naar het bureau. Je ontmoet Meche. Even later komt Domino eraan. Hij neemt je gevangen. Praat met de Angelitos in de kooi. Zeg dat je hen wilt helpen ontsnappen en dat je handen helemaal niet te groot zijn om lampen mee te maken. Je beschikt alleen niet over kleine werktuigen. Hierop smijt een van de Angelitos een hamertje naar je toe. Raap het op. Ga opnieuw met Meche praten. Je hebt een pistool nodig om haar te overtuigen. Verplaats de asbak zodat Meche de hete as laat vallen op haar panty's. Neem de stockings uit de prullemand. Neem de lift en ga naar links onderaan het scherm. Praat met Chepito en hoor hem uit over zijn boor. Zeg hem nu dat je wilt ruilen voor een pistool. Geef het hamertje aan Chepito. Je krijgt zijn boor. Geef hem vervolgens Meches stockings. Hij geeft je een pistool. Overhandig dit nu aan Meche. Dom steekt haar in de cooler. Verlaat de kamer. Je hoort Meche om hulp roepen. Gebruik de boor (drill) op de kluisdeur. Bekijk nu de tumblers die zichtbaar geworden zijn. Je moet nu aan het wiel draaien tot de vlakke gedeelten van de tumblers vertikaal staan op de deur, zodanig dat de opening zichtbaar blijft. Begin met de bovenste tumbler goed te zetten en ga zo verder naar beneden. Het komt erop neer het wiel in één richting te draaien tot er een tumbler in positie staat. Daarna draai je het wiel in de andere richting om de volgende tumbler goed te zetten. Herhaal dit voor de volgende twee tumblers.

Steek nu je scythe tussen de tumblers. Draai de hendel naar rechts. Ga naar binnen. Sluit de deur. Steek je scythe in de contacts boven de deur. Er gaat een geheime doorgang open en voilà, daar is Meche. Ga de doorgang in. Gebruik je scythe op het sprinkler systeem boven je. Draai de kraan open die aan de buis hangt. Neem de bijl die aan het armor ligt en sleep het naar de kamer met het sprinkler systeem. Sla de vloer stuk. Je komt uit op een strand. Ga naar beneden en loop het hellend vlak op. Klim nu de ladder (links) op. Je bevindt je nu in een kraan. Rij ermee naar de andere kant van de halve cirkel. Verlaat de kraan en loop de band op totdat je bij een hendel komt. Verander de stand van de hendel zodat de band de andere richting uitgaat. Volg de band. Manny kan zich vasthouden aan de zijkant. Ga verder naar beneden. Je ontdekt een schip waar Glottis reeds druk in de weer is. Ga terug naar de kraan en rij deze terug naar het strand. Laat de grijper zakken. Ga het strand op en gebruik de drill op de grijper. Opnieuw moet je naar de kraan gaan. Laat de ketting zakken en haal hem terug op zodat de grinders meegesleurd worden. Rij nu de kraan naar de andere kant (waar de boot ligt) en laat de ketting vallen. Ga naar de hendel aan de band en verander de stand. De ketting komt nu naar beneden. Verander de stand nog 2 keer om de ketting aan het anker vast te haken. Ga de kraan op en haal de ketting op. Je hebt opnieuw een schip. Domino is daar echter niet zo gelukkig mee en komt je achterna met een duikboot. Manny springt op het dek. Haal je scythe tevoorschijn en gebruik hem op het oog achter je. De duikboot wordt stuurloos. Enkele ogenblikken later is Domino in fijne stukjes gemalen. Manny wordt op het nippertje gered door de Angelitos.





JAAR 4: THE EDGE OF THE WORLD

Ga verder naar beneden. Open de kist en je ziet een oude bekende terug. Erg vriendelijk is hij niet, maar je hebt toch tenminste je mug teruggekregen. Ga naar boven, Meche roept je. Iedereen is verdwenen. Ze bevinden zich in de wachtkamer. Hun toekomst ziet er echter niet zo rooskleurig uit door de fraude met de tickets. Ga de trap af, je krijgt bericht van Hector dat hij je achterna komt.Ga het gebouw binnen en praat met Chepito. Hij heeft nu eindelijk de weg gevonden naar de volgende wereld. Ga het kleine gebouwtje halverwege de trap binnen. Glottis ziet er niet goed uit. Hij moet zo vlug mogelijk racen om te overleven. Ga de keuken binnen. Open de lade onder het rekje. Neem er een rag uit. Hang je mug aan het rekje. Gebruik de rag op de olievaten die in de garage staan. In de keuken moet je de oil rag in de toaster steken. Er breekt een brandje uit. Je mug vliegt alle richtingen uit. De mecaniciens zijn wel geïnteresseerd in het goedje. Ze bezorgen je een vervoermiddel naar Rubacava.

RUBACAVA

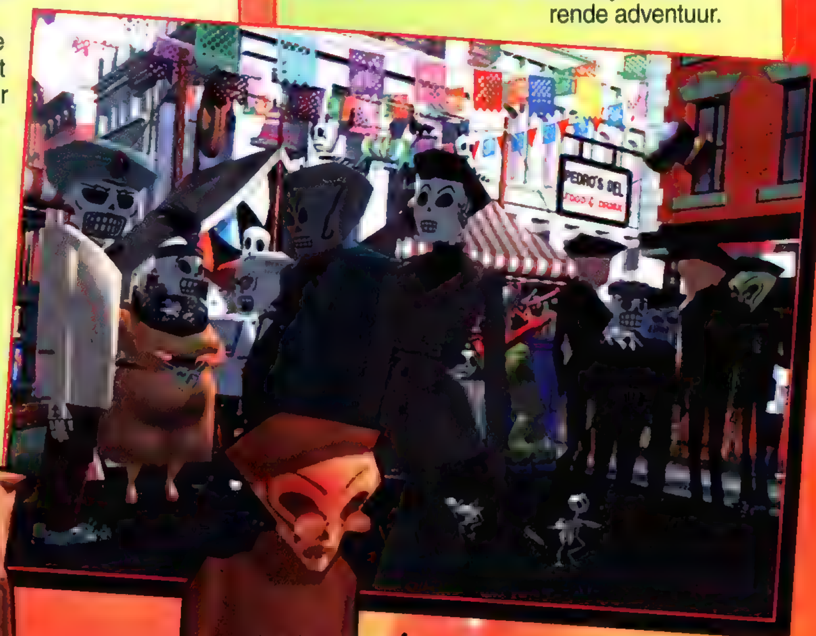
Ah, terug in een bekende omgeving. Je ontdekt dat er een boobytrap aan je oude wagen hangt. Ga naar de schipper en praat met hem. Zeg hem dat je zijn schip geruild hebt in Puerto Lapato voor een slee. Hij gaat weg. Neem zijn miniatuurschip mee. Ga de keuken van de Blue Casket binnen. Vul de fles waar het schip inzit met de vloeistof uit het vat. Wanneer je de keuken verlaat, kom je Olivia tegen. Ze gaat met je mee naar El Marrow. Ga het optrekje van Toto binnen (rechts vanwaar je wagen staat). Toto ligt te slapen. Open het muurkastje en neem de liquid nitrogen. Ga naar Glottis en geef hem de gevulde fles. Hij gaat voor een extra portie naar de Blue Casket. Hij heeft echter teveel gedronken zodat nu zijn maag overhoop ligt. Praat met hem en hij deponeert zijn maaginhoud in de opslagplaats (om het eens mooi uit te drukken). Het dominoprobleem is nu bijna opgelost. Ga de opslagplaats binnen en gebruik de liquid nitrogen op de vloer. De domino's kunnen nu niet meer vallen. Ga naar de bom en trek de lont eruit.

NUEVO MARROW

Je wordt meteen naar het LSA hoofdkwartier gebracht. Neem de foto van de agent uit de papiermand. Geef de brief van Hector aan de postduif. Toon vervolgens de foto. Neem de arm die aan de overblijfselen van de soldaat ligt. Ga naar buiten. Je moet de florist zoeken. Neem de remote control van Glottis af. Klim de ladder op. Loop de gang door en klim verder naar boven. Probeer de deur binnen te gaan. Je krijgt een interessant gesprek te horen. Neem de koffiekan en klim de ladder op. Giet wat koffie op de acteurs. Zet de kan terug en ga de deur binnen. Manny krijgt een make-up laagje. Ga weer de ladder op. Steek de arm in de grinder. Neem de grinder mee. Ga naar je wagen. Gebruik de grinder op de gemorste sproutella (groene vlekken naast je wagen). Je zal zien dat er bloemen verschijnen. Zo kan je gemakkelijk het spoor volgen van Bowsley. Ga naar rechts en gebruik de grinder op de vloer totdat je gevonden hebt welke tunnel hij inging. Een groot uitgevallen krokodil bewaakt de winkel. Gebruik de afstandsbediening om de wagen te doen stijgen. Spring nu op de richel en ren naar de andere kant. De krokodil houdt je in het oog. Zijn staart ligt nu onder de wagen. Laat de wagen zakken met de afstandsbediening. Ga de flower shop binnen. Er hangt tape boven de deur. Gebruik je scythe om deze te verwijderen. De bel werkt nu weer. Ga terug naar binnen. Je krijgt zijn geweer. Tijd om een bezoekje te brengen aan het casino. Ga naar de jackpots en praat met de kerel op de fiets. Hij kan de machines zodanig veranderen dat je altijd wint. Praat met Meche. Ze zal je eerst niet herkennen omwille van je make-up. Leg de deken over Charlie en zeg tegen de LSA agent dat hij de jackpot moet aanpassen. Charlie gaat zich omkleden in het toilet. Wanneer hij weg is, moet je ook het toilet ingaan zodat je van kleding kan wisselen. Praat met de kerel bij de lift. Je moet bewijzen dat je Hector goed kent door een vraag correct te beantwoorden. Het antwoord is altijd het laatste nummer dat verschenen is op het grote bord dat aan het plafond hangt. Hij brengt je naar boven. Klop op de deur. Hector is boos omdat Celso en zijn vrouw geen tickets willen kopen. Overtuig hem



van het tegendeel door te vertellen wat je zoal de laatste jaren hebt meegemaakt. Hector neemt je even later mee naar je oude kantoor. Hij heeft echte tickets verstopt in je kast. Je wil hem neerschieten, maar hij kan nog juist ontsnappen. De aktetas met tickets ligt op een dak aan de overkant. Ga het dak op (de duiven zijn gelukkig verdwenen) en ga naar de neonverlichting toe. Je zal zien dat de betonnen steun waar de verlichting aan hangt een scheur vertoont. Gebruik de grinder op de crack (totdat de arm op is) en giet er ervolgens wat sproutella op. De verlichting valt om. Ga naar het andere dak om de tickets op te halen. Olivia blijkt te werken voor Hector. Loop de heuvel op en ga de serre binnen. Hector schiet je neer. Gebruik de liquid nitrogen op jezelf om te verhinderen dat je vol bloemetjes komt te staan. Ga met Salvador praten in de auto. Er ligt een geweer in de koffer van de auto. Jammer genoeg is de koffer gesloten. Neem de aktetas. Er vliegt een ticket uit. Neem het terug en zoek het lichaam van Salvador ermee op het veld achter de serre (de kaart begint te wapperen wanneer je in de buurt komt). Neem de sleutel en open de koffer van de auto. Manny heeft opnieuw een geweer. Schiet sproutella in de watertank. Je hoort enkele kreten. Ga de serre binnen. Er volgt een emotioneel afscheid van Glottis. Manny vertrekt met Meche naar een volgende wereld. Het is het einde van dit werkelijk schitterende adventuur.



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te koop: N64 met 2 controllers, 1 controller pack en 3 spellen: Goldeneye, Mario 64, Cruis'n USA. Alles met boekjes en doosjes z.g.a.n. Prijs ƒ325,-. Tel.0487-518304, vraag naar Pim.

Te koop voor N64: Body Harvest (in zeer goede staat, met doosje, boekje en leuke codes). Prijs ƒ120,-. Ik betaal de verzendkosten. Tel.0521-342517, bellen na 16.00 uur op schooldagen, vragen naar Matthijs (Havelte).

Te ruil: Mijn Banjo Kazooie of Mario Land (alle 2 met boekje en codes) tegen Carmageddon 2 (liefst met boekje) of te koop voor 2000 Bfr. per spel. Tel.051/588117 (Belgie), vraag naar Pieter.

Te koop: N64 met 2 controllers en 1 memorycard en 7 spellen: Mario 64, Turok 2, Goldeneye, WCW/NWO Revenge, Zelda 64 en Forsaken. Alles voor maar ƒ400,-. Tel.076-5810396 of schrijf naar Kevin Blok, Jan van den Domstraat 21, 4827 AH Breda.

Te koop: Voor Game Boy: Alien 3, The Lost World: Jurassic Park, Fist of the North Star, Roger Rabbit, Dr. Franken. Alles is in zeer goede staat, met doosje en handleiding. Prijs per stuk 450 Bfr., alles samen voor 2000 Bfr. Tevens te koop Nintendo Game & Watch spellen: Zelda, Super Mario Bros. Deze kosten respectievelijk 200 Bfr. en 150 Bfr. Ook met doosje en handleiding. Tel.03/4401060 (omg. Antwerpen-België). Vraag naar Matti.

Te koop: N64 met controller en spel z.g.a.n. voor ƒ200,-. Snelle bellers krijgen een mini N64 tips-boekje en enkele posters erbij kado. Tel.020-6978070 (Amsterdam), vraag naar Steven of Edmundo Moi-Thuk-Shung.

Te koop wegens omstandigheden: N64 controller (geel) en tevens het spel 1080∞ Snowboarding. Prijs n.o.t.k. Tel.0514-581954, vraag naar Hille (Bakhuizen Fr.).

Te ruil voor N64: Duke Nukem 64 voor b.v. Mario Kart, Mario Party, 1080∞ Snowboarding, Smash Brothers. Ik heb een action replay die ik voor 2 spellen wil ruilen. Geen vervoer. Telefoon 0181-310119 (Hellevoetsluis), vraag naar Fabian.

Te koop voor N64: Turok ƒ60,- in plastic doos met cheats en voor de SNES: Goofroop ƒ25,- en Starwing ƒ25,-, zonder boekjes. Tel.010-4151712, vraag naar Julian (Rotterdam).

Te koop/te ruil voor N64: Mijn Star Wars: Rogue Squadron ƒ80,- of Waverace ƒ60,- of Mario Kart ƒ60,- (allemaal z.g.a.n.) ruilen tegen Southpark of Mission Impossible of Fifa '99 of Mortal Kombat 4. Tel.0475-591048 (Neer), vraag naar Ruud.

Te koop: Een Game Boy Pocket met vergrootglas en adapter, een Game Boy Pocket camera + printer en een Game Boy Pocket draagtas en 2 spellen: The Legend of Zelda, Link's Awakening en Wario Land 1. Alles met boekje en doosje. Prijs ƒ300,-. Tel.010-4374579, je kan bellen vanaf 26 augustus '99 tussen 16.00 en 19.00 uur, vraag naar Youssef (ik heb geen vervoer).

Te koop: SNES + 3 controllers waaronder 2 joysticks en een geweer + een spel en 18 superspellen. De computer is geschikt voor Europese en USA spellen. Alles is compleet, dus ook de kabels. Voor de hoogste bieder. Tel.030-2287407, vraag naar Gijs.

PLAYSTATION

Te koop/te ruil: NFS 3, Tomb Raider 2 ƒ30,- per stuk en Descent 2 voor ƒ15,- of ruilen tegen jouw Final Fantasy 7, Kula World, MGS, Resident Evil 2, Bust-A-Move 4, Tenchu of Parappa the Rappa. Alle spellen zijn Europees, maar hoeven niet tegen andere Europese spellen omgeruild te worden. Tel.06-25514008 (omg. Venlo), vraag naar Niels. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, gewone en dual shock controller, scartkabel, RGB-kabel (voor tv zonder scart), 1 memorycard 15 blocks, 10 spellen waaronder Driver, R-Type Delta, Ridge Racer Type 4, Duke Nukem TTK, Tenchu en Thrill Kill. Alle spellen zijn met covers en een aantal met cheats. Snelle bellers krijgen er nog 2 magazines en 2 demo cd's bij. Prijs ƒ585,-. Tel.0182-640990 (Waddinxveen), vraag naar Niels.

Te koop. PlayStation (omgebouwd) met 24 spellen, 8 demo's, 2 controllers, 2 memorycards (1 normale, 18 kb) en extra kabeltjes. Prijs ƒ750,-. Tel. 0570-616011 (Deventer), vraag naar Alfred.

Gezocht: Spelletjes voor de PSX die ik kan ruilen tegen mijn spellen. Zowel voor omgebouwde als voor de gewone PlayStation. Tel.020-6825213, vraag naar Peter.

Te koop: 3 spellen waaronder Porsche Challenge ƒ40,-, Command & Conquer ƒ40,-, Tekken ƒ35,-. Alles samen voor ƒ100,-. Alles zo goed als nieuw. Tel.015-3106012, vraag naar Wicky (Nootdorp).

Te koop: Porsche Challenge ƒ30,-, C&C ƒ30,-, beide spellen met boekjes. Tel.036-5490324 (Almere), vraag naar Raymond.

Te koop: Omgebouwde PlayStation + 2 controllers + 1 memorycard + stuur en gas/rempedaal + 35 spellen + 8 magazines + 3 demo's. Vraagprijs ƒ650,-. Tel.074-2435719, vraag naar Ilhad (Hengelo).

Te koop: Metal Gear Solid ƒ70,- (2 cd's en demo Silent Hill) en Gran Turismo ƒ60,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.0411-645400, ik heb geen vervoer. De spellen zijn z.g.a.n. Vraag naar Wouter (Helvoirt).

Gezocht: Flightgames voor de PSX, maakt niet uit welke, als het maar een leuke is. Air Combat heb ik al. Ik betaal per spel ƒ35,-, moet wel in goede staat zijn. Tevens gevraagd: poster van Lara Croft of Metal Gear Solid, stuur ze naar mij op. Je krijgt er ƒ5,- voor als de poster leuk is, anders stuur ik hem terug. Tel.0297-340850, Leroy Joore, Verlaatsweg 18, 1435 GW Rijsenhout.

Te koop: Sony PlayStation (omgebouwd) met 1 Dual Shock controller, Madcatz racestuur, 3 memorycards, RFU adapter, RGB kabel en de scart kabels + 21 spelletjes o.a. Fifa '99, Tomb Raider 3 en Formula 1 '98. Prijs ƒ725,-, voor de snelle beslissers 2 extra demo's o.a. Silent Hill. Tel.038-4217187, bellen tussen 17.00 en 18.00 uur en vragen naar Jordie (Zwolle).

Te koop: DD1 ƒ30,-, Fifa '98 ƒ30,-, WLS '98 ƒ30,-, Formula 1 '96 ƒ20,-, Alien Trilogy ƒ15,-, Men in Black ƒ40,-, Gran Turismo ƒ50,-, Premier Manager '99 ƒ69,-. Alle spellen met boekje en in perfecte staat. Tel.0182-583843 (Gouda), vraag naar Jacco. Ik heb vervoer.

Te koop: Aangeboden Croc ƒ25,-, Air Combat ƒ20,-, Tekken ƒ15,-. Alles bij elkaar voor ƒ45,-. Te koop gevraagd: Syphon Filter. Tel.070-3222163 (Den Haag), vraag naar Pieter.

Te ruil: MDK (nieuw) te ruil tegen Metal Gear Solid, Toshinden 3 of Driver. Ik heb geen vervoer. Tel.0543-522629, bellen na 6 uur en in het weekend na 12 uur. Vraag naar Ton.

Te koop: PlayStation (omgebouwd), nog geen jaar oud, met Dual Shock controller en een gewone controller, met diverse spellen en 1 memorycard. De spellen zijn o.a. Area 51, Tekken 2, Bushido Blade en verschillende andere spelletjes + 3 demo's. Prijs ƒ700,-. Tel.010-4744561 (Vlaardingen), vraag naar Raoul.

Te koop/te ruil: NFS 3 ƒ30,-, Tomb Raider 2 ƒ30,- en Descent 2 voor ƒ15,- of ruilen tegen FF 7, Resident Evil 2, Ridge Racer 4, Parappa the Rapper of Kula World. Alle spellen zijn Europees en met hoesje en handleiding. De gevraagde spellen hoeven niet Europees te zijn. Tel.06-25514008 (omg. Venlo), vraag naar Niels.

Te koop: Voor ƒ90,-: Duke Nukem TTK, Fighting Force, Resident Evil 2 + 3, Tomb Raider 2. Voor ƒ100,-: Time Crisis + Gun. Spellen voor ƒ40,-: Adidas Power Soccer '98, World Cup '98, Andretti Racing, WCW vs The World, Tekken 2. Alle 12 spellen samen voor ƒ700,-. Tel.077-3545849, vraag naar Roy (Venlo).

Te koop/te ruil: Mijn Tomb Raider 2 + 2 gratis demo cd's te ruil tegen jouw Grand Theft Auto, GTA London, Tekken 3 of een ander leuk spel. Ook te koop voor ƒ30,-. Tel.040-2045159 (Valkenswaard), vraag naar Dik of Marijn.

Te koop: Tomb Raider 1, 1 jaar oud, met codes. Tel.038-3323947, vraag naar Anne Heldoorn.

Te koop: PSX + 2 controllers + memorycard + 2 demo's + draagtas voor ƒ185,-. Losse spelletjes: Formula 1 '97 en Courier Crisis elk ƒ50,- en ISS Pro ƒ25,-. Tel.0032-93573529 (vanuit Nederland) of Tel.09/3573529 (vanuit België), vraag naar Dimitri (Eregem).

Te koop/Gezocht: Hexen, Soviet Strike, Worms, Tekken 2 en Road Rash 3D voor ƒ125,-. De spellen zijn compleet met doosje en boekje. Tevens ben ik op zoek naar Carmageddon voor de PlayStation. Kan iemand mij hierbij helpen? Tel.030-6054784 (Nieuwegein), doordeweeks bellen na 17.30 uur, vragen naar Dennis.

Te koop: Tekken 3, World Cup '98 en Need for Speed 3 samen voor ƒ130,-. Los ƒ40,- per stuk, behalve Tekken 3, deze kost ƒ60,-. Tel.0317-425295 (Wageningen), vraag naar Sven.

Te koop: Formula 1 '97, World Cup '98, WipeOut 2097, Grand Theft Auto, Resident Evil 1 ƒ30,- per stuk. 7 demo's voor ƒ5,- per stuk. Controller ƒ10,-. Alles in 1 koop voor ƒ170,-. Tel.073-5116036 (regio Den Bosch), vraag naar Eric, ik heb geen vervoer. E-mail:ericroex@freemail.nl

Te koop: PlayStation (1 mnd. oud), alle kabels, 2 controllers, 1 memorycard, 2 demo's, 5 spellen: Uefa CL, T'ai Fu, GT, Heart of Darkness, Bloody Roar 2. Prijs ƒ650,-. Tel.0493-322687 (Deurne), geen vervoer, zelf komen halen.

PC

Te koop/te ruil: Quake 2 en Dune 2000 liefst ruilen tegen Commando's, Worms Armageddon of een ander leuk spel. Je kan ze ook eventueel kopen voor ƒ30,- per stuk of samen voor ƒ50,-. Tel.020-682543, vraag naar Peter.



Te koop gevraagd: Resident Evil voor de PC. Tegen een redelijke prijs. Bel na 19.00 uur of mail:antoon.mulders@wxs.nl, vraag naar Antoon (Heerle).

Te koop: Myth: The Fallen Lords ƒ25,-, KKND en KKND 2 ƒ35,-, Redneck Rampage + Suckin' Grits uitbreiding ƒ30,-, Outlaws ƒ15,-, PQ SWAT ƒ10,-, Flying Corps ƒ15,-, Fightin' Forties ƒ15,-, Crusader: No Regret ƒ10,-, Shellshock ƒ10,-. Alles origineel in doos met handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Ik verkoop liever niet apart. Ik betaal de verzendkosten. E-mail: wj.salemink@worldonline.nl of Tel.0314-622321, vraag naar Roel (Zelhem).

Te koop op CD-Rom: Battle Arena Toshinden + boekje + codes ƒ10,-, Bedlam + boekje + codes ƒ10,-, Megarace 2 ƒ15,-, Witchaven + codes ƒ10,-, Earthworm Jim + codes + boekje ƒ15,-, Hind, Apache Longbow, F16 Fighting Falcon (+ Afghanistan Campaign) voor ƒ15,- of alledrie voor ƒ35,- met doos. Alles in 1 voor ƒ80,-. Voor snelle bellers gratis Chaos Control of demo cd's. Tel.078-6164267, vraag naar Marcel (Dordrecht).

Gevraagd: Final Fantasy 3, ik wil het kopen of ruilen tegen 1 van mijn RPG's. Tel.023-5624705 (Hoofddorp), bellen na 18.00 uur en vragen naar Jozef.

Te koop: Pentium MMX 233 Mhz, 32 SDRAM, 32 speed CD-Rom met uitgebreid software pakket NT compatible, 4 Mb video geheugen, high resolution monitor, floppy drive. Prijs ƒ800,-. Tel.0299-690803, vraag naar Gido.Tevens te koop: Tulip Vision Line 66 Mhz, 2 Mb video geheugen, 24 Mb EDO Ram, 20 speed CD-Rom, 56K6 modem, 15ï monitor, floppy drive met uitgebreid software pakket. Prijs ƒ500,-. Tel.0299-690803, vraag naar Gido. Als je beide computers samen wil hebben kosten ze ƒ1100,-.

Te koop: Red Alert + C&C + Anno 1602 + SWAT 2 + Jungle Strike + Desert Strike + SC 3000 + Ultima 8 + Theme Park + Theme Hospital. Over de prijs valt te onderhandelen. Tel.0299-690803, vraag naar Gido.

Te koop: 2 spellen, Fifa '97 ƒ45,- en Road Rash ƒ25,-. Allebei samen voor ƒ50,-. Alles is in zeer goede staat. Tel.015-3106012, vraag naar Wicky (Nootdorp).

Te koop op CD-Rom: Rollercoaster Tycoon ƒ60,-, Carmageddon 1 ƒ10,-, Carmageddon 2, C&C Counterstrike, WipeOut, MK Trilogy, Settlers 1 ƒ15,- per stuk. Logitech Wingman Analoge Gamepad ƒ25,-. Alles in 1 koop ƒ140,-. Alles met doos en handleiding en in perfecte staat. Ik heb vervoer. Tel.0348-460767 (vragen naar Ruben) of E-mail:takki@wxs.nl (Woerden).

Te koop: De verloren Stad ƒ20,-, Edurom: rekenen ƒ10,-, Compl. Onside Soccer ƒ20,-, Davis Cup Tennis ƒ20,-, Speedboat Attack ƒ20,-, Rally Championship ƒ15,-, Project Paradise ƒ15,-, Screamer ƒ10,-, Zykon Joyshuttle ƒ20,-, Epic Pinball ƒ10,-, Doom ƒ10,-, Blackstone ƒ5,-, Mystic Towers ƒ5,-, Raptor ƒ10,-, Jazz Jackrabbit ƒ10,-, Soccer ƒ10,-. Gratis demo's bij de spellen. Tel.0492-664438, vraag naar Paul (Mierlo).

Gezocht: Railroad Tycoon 2, over de prijs worden we het wel eens. Tel.076-5139268, vraag naar Jamie (Breda).

Te koop: Een Microsoft Sidewinder Freestyle Pro Gamepad, wordt tevens gebruikt als stuurwiel. Prijs ƒ100,- inclusief het volledige spel Motocross Madness. Tel.0318-650848 of Tel.06-21684794 (Ede), vraag naar Chris.

powersales

Te koop: Trust computer joystick ƒ20,-, Croc ƒ15,-, Fifa '99, '98, World Cup per stuk ƒ15,-, Creatures ƒ30,- en GTA met Tomb Raider 2. Alles bij elkaar ƒ75,-. Tel/Fax.045-5232387, of spreek op het antwoordapparaat je telefoonnummer in. Vraag naar Randy (Heerlen).

Te ruil op CD-Rom: Fifa '99 + X-Files The Game (originele spellen), ruilen voor de originele spellen: Hidden & Dangerous, Outcast, Unreal Tournament of andere nieuwe spellen. Het liefst in Den Haag, anders via de post. Tel.070-3660194 of Tel.06-28445750, vraag naar Jeroen.

Te koop: Redneck Rampage nieuw ƒ20,- in doos, SimCity ƒ15,-. Te koop gevraagd: Outcast en Hidden & Dangerous. Redneck Rampage + SimCity ruilen tegen Outcast of H en D. Tel.06-22734047 of E-mail:nielsknockoutwebdesign.hypermart.net/gamemail.htm. Vraag naar Niels (Maurik).

Te koop: Spec Ops voor ƒ40,-. Tel.0032-93573529 (vanuit Nederland) of Tel.09/3573529 (vanuit België), vraag naar Dimitri (Elegem).

Te koop: Banchee 3DFX video kaart 16 Mb AGP compleet voor ƒ225,- + HP Scanjet 5p voor ƒ250,-. Tel.06-20133437, vragen naar Jeroen (Warmerhuizen).

Te koop: IBM Aptiva 1,5 jaar oud, ongeveer 6x gebruikt, nog in doos, met 48 Mb intern, CD-Rom speler, soundblaster AWE 64 gold, 28 k fax/modem, 15î monitor, toetsenbord, muis en veel software. Tel.023-5381200, vraag naar Stefan (Haarlem).

Te koop: PC onderdelen: videokaart 1 Mb (S3, Ati of Avance Logic) 25,-, zwart-wit handscanner + ISA kaart ƒ25,-, CD-Rom speler 2 speed ƒ20,-, Asus Moederbord + Pentium 100 Mhz + Cooler ƒ200,-. Desjet printer de HP 510 voor ƒ75,-. Soundblaster 16 3D ƒ25,-, 80 watt Speakers ƒ25,-, harde schijf 1 Gb ƒ100,-, Diamond Monster 3D (3DFX 4 Mb) ƒ150,-, joystick Sidewinder 3D Pro ƒ50,-. Spelletjes vanaf ƒ15,- (o.a. Need for Speed 3, Turok 2, Thief, Scars, Incoming etc.). Telefoon 0416-378240, vraag naar Guy (Drunen).

Te koop: Pentium PC 200 MMX, 2,1 Gb harde schijf, 32 Mb SDRAM, 2x 100 watt speakers, 16-bits geluidskaart, 15î beeldscherm, windows compatible toetsenbord, 4 Mb Virge/DX videokaart, 16-speed CD-Rom, muis, windows '95 geïnstalleerd. Geschikt voor internet en multiplayer games, diverse software erbij o.a. MS Combat Flight Simulator en Commandos. Vraagprijs ƒ1050,-. Tel.010-4584176, bij geen gehoor op voicemail telefoonnummer achterlaten, dan bel ik je terug. Vraag naar Arthur (Capelle a/d IJssel).

Te koop: Rebel Assault 1 en 2 (2 cd's) samen voor ƒ30,-, Wing Commander 3 en 4 samen voor ƒ40,-, Hell Cab en Under a Killing Moon (4 cd's) samen voor ƒ45,-, Daryl F Gates-Police Quest Open Season en F22 Did Air Dominance Fighter samen voor ƒ45,-. Great Naval Battles en Seawolf samen voor ƒ25,-. Voor eigen vervoer zorgen Schrijf naar Jozua Suitela, Saxofoonstraat 132, 5402 CH Uden. Tevens gevraagd: GTA + GTA London voor een redelijke prijs.

Te koop: Army Men ƒ30,-, Dark Reign ƒ15,-, Worms 2 ƒ45,-, Mech Warrior 2: Mercenaries ƒ30,-, StarCraft ƒ50,-, Creatures 2 ƒ40,-. Alles compleet met boekje en doos. Tel.0346-569548, bel na 16.00 uur en vraag naar Martijn (Maarssen).

Te koop/te ruil: Diamond S3 Virge 325 Videokaart met 4 Mb VRAM Intel Pentium MMX 233 Mhz processor (met cooler). Kingpin, Requiem, Championship Manager 3, Hidden & Dangerous, NFS 4 voor ƒ20,- per stuk of allevier ƒ70,-. Tel.0187-681532 (liefst 's avonds bellen), vraag naar Reinier (Ouddorp).

Te koop: Jane's Advanced Tactical Fighters ƒ10,-, Tomb Raider 2 ƒ15,-, Need for Speed 2 ƒ10,-, Need for Speed 3 ƒ20,-, Megarace ƒ8,-, Blade Runner ƒ25,-, Wild Metal Country ƒ30,-, Machines ƒ30,-, Open Heart Interactive Surgeon ƒ15,-, NBA Live '98 ƒ10,-, Rainbow Six ƒ20,-, Southpark ƒ20,-, Speed Busters ƒ20,-, Tomb Raider 3 ƒ25,-, Serious Sounds Vol. 1 ƒ10,-. Bij aankoop van meer dan ƒ40,- aan spellen krijg je ƒ10,- korting, bij meer dan ƒ75,- krijg je ƒ15,- korting. Koop je meer dan ƒ100,-, dan krijg je ƒ20,- korting. Tel/Fax.0187-681532, vraag naar Reinier (Ouddorp).

Te koop: Monster Truck Madness 2 ƒ75,-, Combat Flight Simulator ƒ75,-, Powerboat Racing ƒ15,-, Test Drive 4 ƒ30,-, Team Apache ƒ30,-, A2 Racer 2 ƒ40,-. Alles bij elkaar ƒ250,-. Als je alles neemt dan krijg je er A2 Racer 1 bij. Inclusief handleidingen en doos. Tel.010-4709448 (Schiedam), ik heb geen vervoer en doe niet aan postverzendingen. Vraag naar Sander.

Te koop: AMD-K6 2 3Dnow 350, 64 Mb RAM, 6,4 Gb harddisk 16 Mb Voodoo Banshee, Yamaha geluidskaart, 15 inch monitor, 56 k6 faxmodem, toetsenbord + muis + boxen, incl. win '98, Quake 2, MK 4, Get MeDiEval, Gex 2, Toca 2, Blaze and Blade, Silver etc. Prijs ƒ2250,-. Tel.035-6284355 (Hilversum), vraag naar Marc.

SEGA

Te koop gevraagd: Het spel Sunset Riders voor de MegaDrive. Tel.071-5617527 (Voorschoten), vraag naar Timon.

Te ruil: Mijn Sega CD 2 tegen jouw Sega CD 1. Ik wil nog ƒ50,- bijbetalen. Tel.077-3875798 (Blerick).

Te koop: Game Gear + handtas ƒ55,- + 8 spellen; Woody Pop ƒ20,-, Robocop 3 ƒ25,-, Sonic & Chaos ƒ30,-, Shinobi ƒ25,-, Surf Ninja's ƒ25,-, Ariel (Jap) ƒ30,-, Super Smash TV ƒ15,-, Taz Escape from Mars ƒ25,-, Boot spel (Jap) ƒ20,-, Mortal Kombat ƒ25,-. Alles in 1 koop voor ƒ275,-. Alles is in zeer goede staat. Tel.015-3106012, vraag naar Wicky (Nootdorp).

Te koop: Sega Saturn in goede staat met 2 pads + stuur + 3 spellen voor ƒ250,-. Tel.0111-417172, bellen na 13.00 uur en vragen naar Babette (Zierikzee, Zeeland).

Te koop: Sega MegaDrive 2 (mist stroomkabel) 2 sticks, 7 spellen: Captain America and the Avengers, Crack Down, Global Gladiators, Altered Beast, King of the Monsters, Space Harrier 2, Jurassic Park voor ƒ200,-. Tel.040-2449626 (Eindhoven), vraag naar Joey.

Gezocht: Sega 32X gamer en Mega CD gamer + een Mega CD 1. Eventueel per post. Ik wil maximaal 300 Bfr. of ƒ15,- per spel betalen. Tel.054/341541 (België), bellen na 18.00 uur, vraag naar Philippe (Denderhoutem).

Te ruil: Mijn N64 (± 2 jaar oud i.z.g.st.) incl. 2 controllers + rumble pack + 4 spellen en savegames: Mario 64, Mission Impossible, Goldeneye en Blast Corps tegen jouw PlayStation (omgebouwd, liefst met kleurenkabel) met minimaal 1 memorycard en met 2 controllers en ongeveer 5 spellen. Tel.079-3610972 of Tel.06-26304839, bellen na 6 uur en vragen naar Sander. E-mail:m.wierstra@hetnet.nl (Zoetermeer).

Te koop/te ruil: Voor de PSX: Grand Theft Auto + Grand Theft Auto London voor ƒ75,-. 5 Race spellen: Micro Machines V3, Crime Killer, VS Sport, Powerboat Racing, Penny Racers en Hardcore 4x4 samen voor ƒ99,95. Theme Hospital + NHL Powerplay '98 samen voor ƒ65,-. Die Hard Trilogy, Worms en MDK voor ƒ85,-. Alles + de PC spellen: Wing Commander 3, Jagged Alliance, Onside en Locus voor ƒ299,- of ruilen tegen een N64 + het spel Southpark (of een ander leuk spel). Alles met doosje en handleiding. Snelle beslissers krijgen 12 demo's kado. Tel.0251-656767 (Castricum), vraag naar Danny. Gratis thuisbezorgd in Noord- en Zuid-Holland, Friesland en Utrecht .

Te koop: Nintendo 8 bit + 6 spellen en 2 joysticks voor ƒ50,-. Een Mega-Drive + Mega CD + 7 spellen voor ƒ150,-. Samen te koop voor ƒ175,-. Tel.038-4658020 (Zwolle), vraag naar Emiel.

Te koop: SNES + 5 Mariospellen op 1, controller, aansluitkabels. Een MegaDrive ,et 16 spellen (o.a. Sonic 1, 2 en 3, Knuckles, Fifa Soccer, SF2, Mickey Mania, Vectorman etc.), 2 controllers en alle aansluitkabels. Alles in doos en alle boekwerkjes erbij. Prijs ƒ300,-. Tel.0517-396098, vraag naar Gerrit-Jan (Franeker).

Te ruil: Mijn MegaDrive met 2 controllers en 13 spellen (Fifa '97, NHL '97, M.M. 2 enz.) tegen jouw SNES met diverse spellen (het liefst Mario spellen). Tel.0172-603111 (Ter-Aar), vraag naar Bas.

Gezocht: Ik ben al een tijd op zoek naar de walkthroughs van Breath of Fire 3 en van Alundra, als je die hebt stuur ze dan a.u.b. naar: Glenn v/d Leij, Havixhorst 16, 2402 MS Alphen a/d Rijn.

DIVERSEN

Te ruil: Mijn PSX spellen Ridge Racer type 4 (net nieuw) en Metal Gear Solid (2 maanden oud) ruilen tegen jouw South Park voor de N64. Tel.0316-227621, vraag naar Rik (Nieuw-Dijk/Didam, Gelderland). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor N64: Act Labs racestuur, compleet met boekjes en doos. Eventueel ook geschikt voor PlayStation, PC, Sega en vele anderen. Gloednieuw, 1 maand oud, 270∞ draaisysteem, leren stuur, zit spelprogramma in. Prijs n.o.t.k. of ruilen voor een spel. Tel.035-6021950 (Soest), vraag naar Michael.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Mark Friederichs (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Richard Simon (bureauredakteur).
Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma,
Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters
Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos,
Andreas Urhahn.

Klantenservice 023-5566605

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster,
Monique Gelissen, Marieke Bausch, Marieke Smit,
Marie-José Reuwer.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Dick Pater, Willem Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Patricia Koldewijn 020-4875471
Sylvia Castelijn. 020-4875686

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Amhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 20057, 2130 RE-Hoofdorp of bel: 023-5566789 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofdorp onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Notu

Aangesloten bij



Nederlands uitgeversverbond



DE QWIFZ

DOOR ARYTON

SOMS MOET JE VAN EEN DRANKJE AFBLIJVEN...
JAMMIE
!
OOK NAF
...ZEKER IN HET LABORATORIUM VAN EMC...
HOP
GLOE GLOE
NAF NEE!!!
EMC, UITVINDER EXTRA ORDINAIR
DAT IS EEN RADIO AKTIEF ISOTOOP

BURP
JECH
WWAT? RADIO AKTIEF
?
NAF?
?
?
I..IK STRAAL LICHT UIT..
H... HELP
EMC
RUSTIG!
D'R ZIT MAAR EEN DING OP!
SLIK
...MAAR E.. EEN DING?

EN DUS...
IK GEZEGEND DOOR GOD
...VERLICHT JONAFDA ELKE PIJN..
LAAT JE INSTRALEN
JONAFDA MEDIUM UIT TIEL EN OMSTREKEN
YO
YO
ICI
JA
IK
IK
IK
HIER
YO
IK
HIER
YO

NU BIJ FREE RECORD SHOP

PRINCE OF PERSIA 3D

99,95

NIEUW

PC CD-ROM



NIEUW

SOUL REAVER

129,95

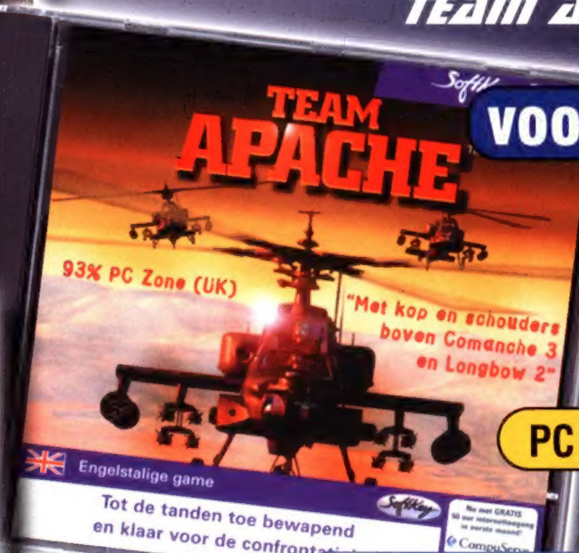


PLAYSTATION

TEAM APACHE

van 99,95

voor 19,95

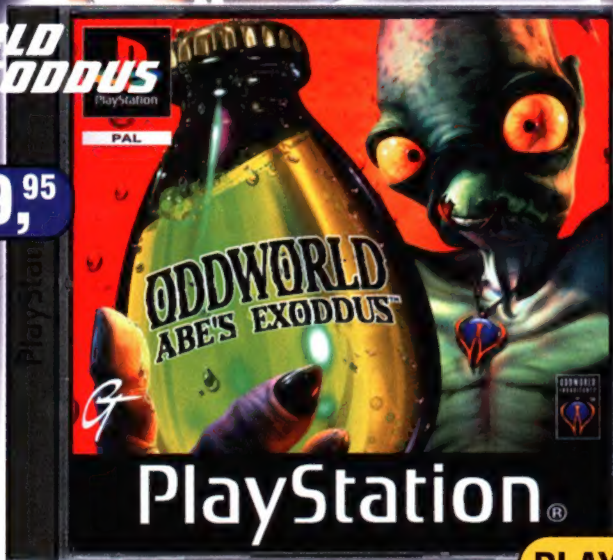


PC CD-ROM

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

van 129,95

voor 49,95



PLAYSTATION